GAMEPLAZA

电子游戏广场



电子游戏广场 1 新疆青少年出版社

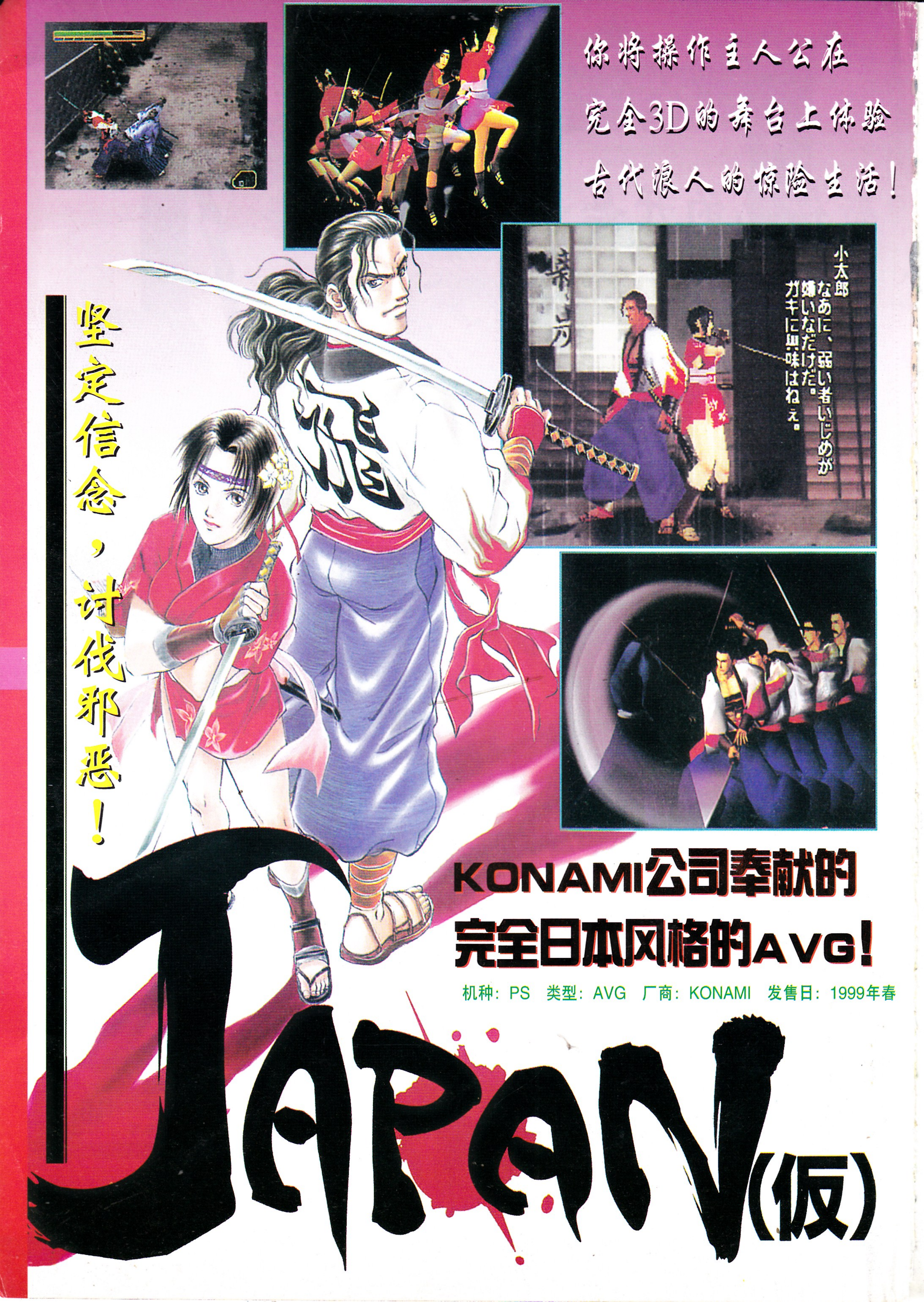
新疆青少年出版社

替身使者之间的惊险搏杀





SaGa FRONTIER II
新传说的开始……
浪漫沙加领域篇2
机种：PS 类型：RPG
厂商：SQUARE
发售日：1999年春
SaGa Frontier
SaGa FRONTIER II
サガフロンティア2


你将操作主人公在
完全3D的舞台上体验
古代浪人的惊险生活！
小太郎
なあに、弱い者いじめが
嫌いなだけだ。
ガキに興味はねえ。
坚定信念，讨伐邪恶！
KONAMI公司奉献的
完全日本风格的AVG！
机种：PS　类型：AVG　厂商：KONAMI　发售日：1999年春
JAPAN(仮)

宇宙战舰大和号

～遥远的惑星依斯加达路



机种：PS　类型：SLG　厂商：BANDAI　发售日：1999年2月

公元2199年，人类遭受到加拉美斯星的攻击而面临灭亡的危机，由于地面受到了游星爆弹的放射能污染，故此人类只有迁移到地底居住，可是放射能还是继续向地底漫延……。这时在14万8千光年外，依斯加达路星的唯一生存者斯达莎女王，愿意提供能除去放射能的宇宙清理器D给人类。而大和号便在此情况下，负起了全人类的希望而展开旅程。而在游戏中，玩者将会成为大和号的舰长，负起拯救人类的使命。



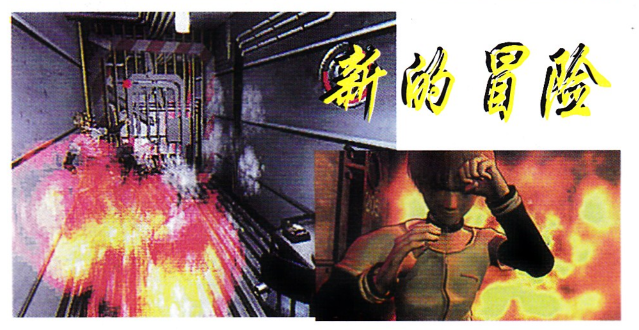


GALERIANS

机种：PS　类型：ACT　厂商：ASCII　发售日：1999年3月

在近未来，人类利用药物的注射令自己能够使用超能力，但是在药物注射下，人类的身体正被这些药物不断地侵蚀，如果情况严重的话，更可能会有精神崩溃的情况出现，到底游戏中的主角里昂能否拯救人类的未来呢？

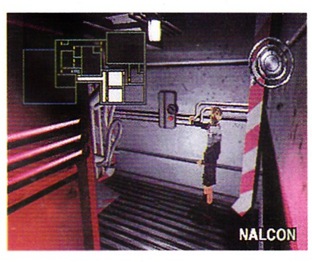
本游戏的故事是讲述由著名的研究者修尔达博士和巴斯加利博士一起制作了次世代电脑“多洛斯”，其目的本来是为了协助人类，但在不久之后多洛斯就开始对人世间抱有不满的态度，感到危险的两名博士便以“制造者等于神”的理论去控制多洛斯。但是多洛斯竟然打算成为创造者，并将由利姆院长管辖的“米基兰谢路”纪念病院支配，展开以制造新人类加利安为目标的“FAMILY PROGRAM”。



新的冒险

突破重重险阻，全新感觉的ACT登场了！







里昂

本作主角，除了名字外其他的记忆全部都消失了，在醒来时已发现自己被锁在医院内，而且更被人注射药物，能够发动数种超能力。

↓在空旷的房间内，里昂似乎在寻找着什么。面对超级电脑多洛斯的威胁，他将采取什么行动呢？



为了破坏多洛斯，里昂与莉丽娅相会了！



莉丽娅

游戏的关键人物，在多洛斯进行破坏后在其控制的街道中居住，她所拥有的超能力能够与远距离的里昂作远距离通讯。

冒险之旅的开始

在游戏中玩者要控制着游戏的主角里昂，在正被电脑多洛斯控制的城市“米基兰谢路城”冒险，然后从多洛斯手中将米基兰谢路城拯救出来，期间里昂会遇上能够心灵通讯的莉丽娅，当他们会合后，便要以逃出医院为首要目标，展开其冒险旅程。



修尔达博士

超级电脑多洛斯的开发者之一，是莉丽娅的父亲。

艾尔莎

一直在为里昂担心的善良的母亲，不知道被谁杀害了。

巴斯加利博士

里昂的父亲，他与好友修尔达博士共同开发了多洛斯。



利姆医院长

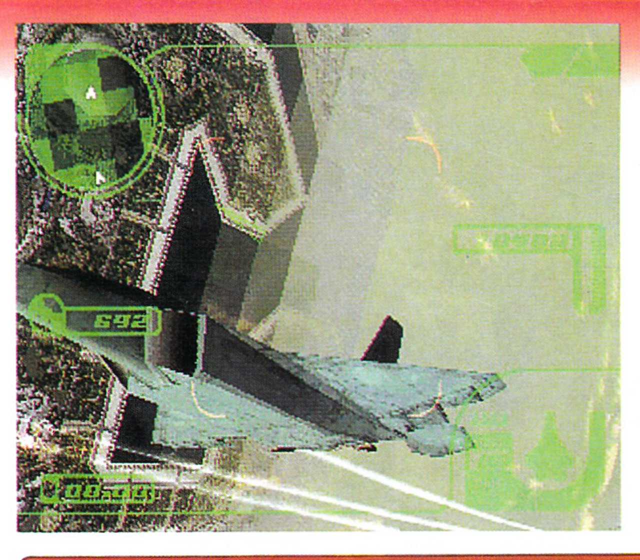
独眼的院长，性格十分严厉。他发誓绝对效忠多洛斯，同时向里昂不断注射药物。



↑里昂能否顺利逃脱呢？背后的利姆院长似乎又在策划阴谋。



↑游戏中的画面素质颇高，无论人物的表情还是建筑物等等都描绘得十分细致。

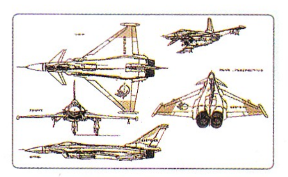


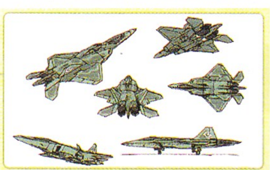
ACECOMBAT 3 electrosphere

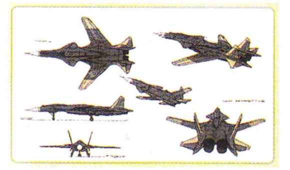
皇牌空战3

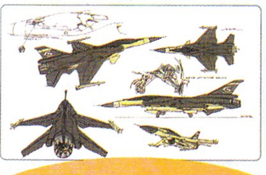
机种：PS　类型：STG　厂商：NAMCO　发售日：1999年内

期待已久的“皇牌空战”系列第三作！









最新型战斗机在本作中登场

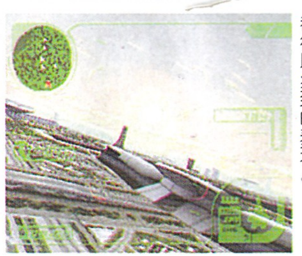


↑→接近敌机之后，锁定其位置，然后便可以用导弹将其击落。

←要时刻注意雷达中的显示，以免敌机从后方接近，尽量把握战场的主动权吧！

激烈的空中格斗战即将展开，到底谁是最后的胜利者呢？

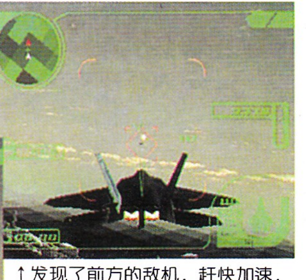
游戏画面素质大幅度提升！



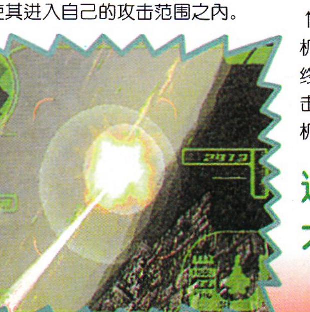
←在自己与敌机飞行的时候阳光、云层以及远近的建筑物，都得以细致的表现。



↑驾驶员需要切换视点，然后找到敌机的正确位置，这样便可采取主动进行攻击。

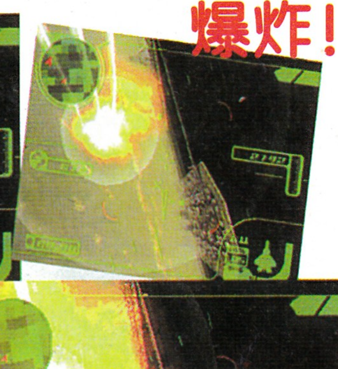


↑发现了前方的敌机，赶快加速，使其进入自己的攻击范围之内。

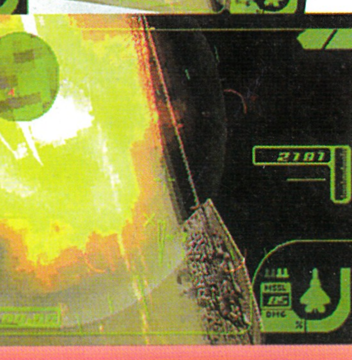


三代中的空战场面更为激烈！

爆炸！



↑→发射出的导弹将自动跟踪敌机，被击中的敌机炸裂开来，最终被火光吞没。我方除用导弹攻击之外，近距离搏斗时也可采用机枪。



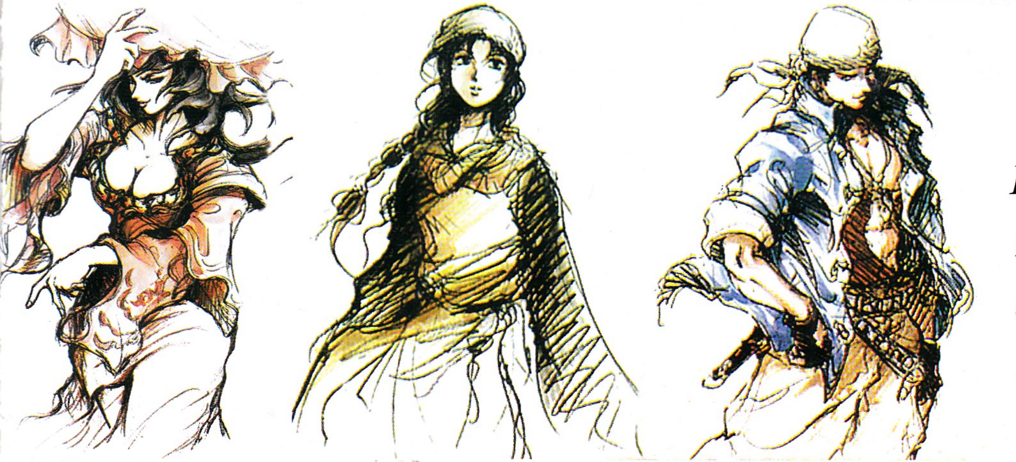
这样精彩的场面你不想早日见到吗？


PlayStation
猫侍
Neko-Zamurai
孤高的剑客弟斩十兵卫参上！
机种：PS
类型：AVG
厂商：HUMAN
发售日：1999年1月下旬

シェンムー
莎木

莎木

机种：Dreamcast　类型：RPG
厂商：SEGA　发售日：1999年4月



由铃木裕制作的以中国为舞台的RPG，其丰富的设定以及多彩的人物必将征服广大玩家的心！



帝撃グラフ

TEIGEKI GRAPH in SAKURA WARS

帝击俱乐部

机种：SS　厂商：SEGA　类型：ETC　发售日：1998年12月23日

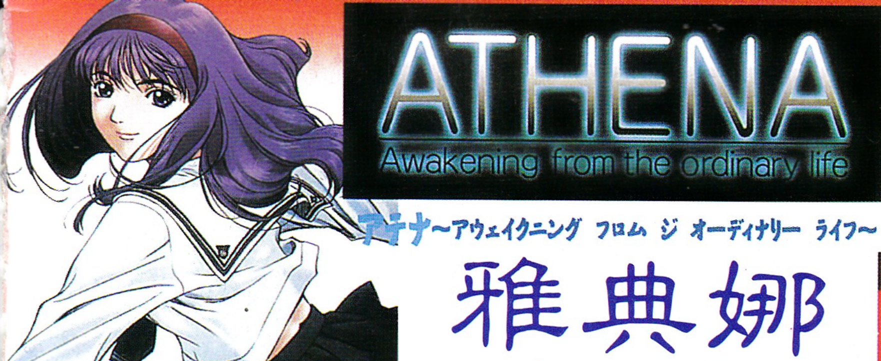
構成・脚本
あかほりさとる

サクラ大戦
超娯楽大作編　発売中

神崎すみれ役
富沢美智恵

わが身は死すとも
我が野望は死なず……
のろわれよ、帝都

花组成员再度出击！
众多迷你游戏登场，著名声优也将亮相！



アテナ～アウェイクニング フロム ジ オーディナリー ライフ～

雅典娜
～从普通生活中觉醒



机种：PS　类型：AVG　厂商：SNK　发售日：1999年3月11日

以SNK著名角色麻宫雅典娜为主角的AVG

本游戏的主角是所有SNK格斗游戏迷都十分熟悉的超能力少女麻宫雅典娜，本作品与SNK其它游戏的世界观不同，完全是一个原创的世界。

玩者将扮演十六岁的女子高中生麻宫雅典娜，从而推动故事的发展。从一次受到意外的袭击开始，雅典娜的超力觉醒了。她可以利用精神感应术等超能力获得通常对话以及画面中无法得到的情报，这是在平常的生活中所发生的不平常的故事。雅典娜为了查明一切真相，开始了自己的冒险之旅。



超能力少女大冒险



角色介绍

柏崎理香

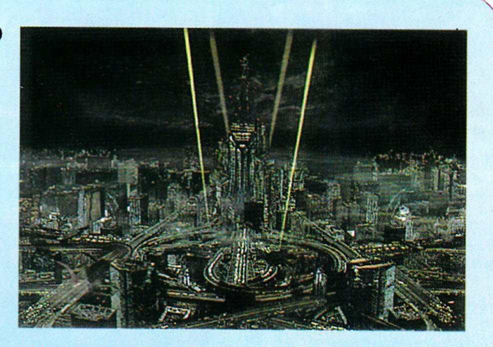
雅典娜从小学以来的好朋友，十六岁。性格复杂，不易令人接近。她的感情丰富，由于和雅典娜十分亲近的缘故，所以也被卷入了事件之中。

麻宫雅典娜

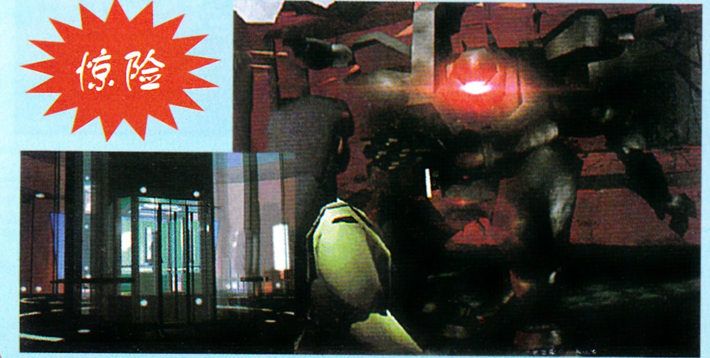
本作的主人公，是持有潜在超能力的少女。清岭学园高等部一年级学生，十六岁，性格明朗快活。其实她并不像别人想象的那么温柔，在逆境之中也可以坚强地面对一切。一天，她的超能力突然觉醒了，与此同时，一连串的奇怪事件也相继发生……

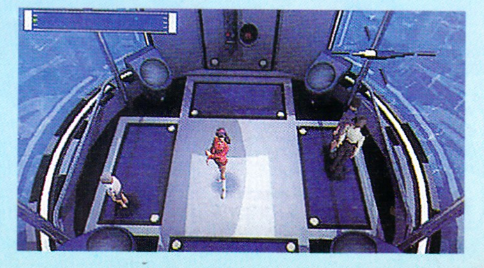


本作完全用3D POLYGON制作，其中当然少不了精彩的CG画面。整个游戏惊险紧张，颇值得一玩。



惊险







子育てクイズ もっとマイエンジェル™

教育子女
～我的天使



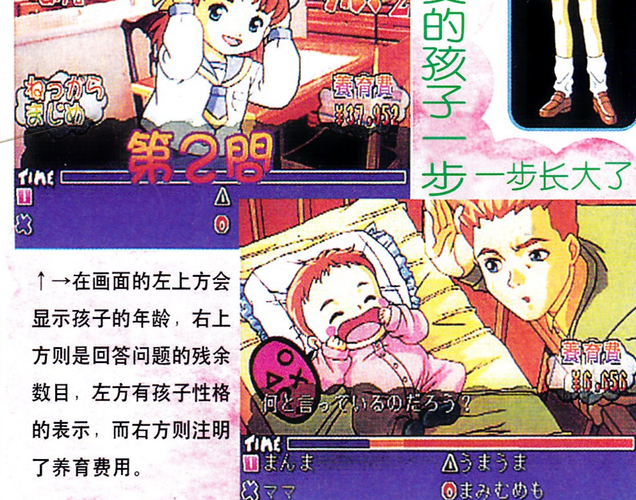


机种：PS　类型：SLG　厂商：NAMCO　发售日：1999年春

努力将可爱的子女教育成人!

这是“教育子女”系列的第二作，因为游戏中充满了富于乐趣的事件，所以颇受期待。游戏的流程十分简单，只需要回答问题便可使女儿成长起来，而回答的答案将会对孩子的性格产生影响。在游戏开始时玩者可以选择孩子出生的时代，针对不同的时间会在后面的流程中出现相应的问题。此次新追加了“初恋模式”，这可是摆在玩者面前的一大难题。

可爱的孩子一步一步长大了



↑→在画面的左上方会显示孩子的年龄，右上方则是回答问题的残余数目，左方有孩子性格的表示，而右方则注明了养育费用。

注意女儿的表情!





↑→游戏中会出现各种各样的问题，回答的时候一定要仔细考虑。



←随着游戏的发展，你将逐渐体会到为人父母的种种难处，这对于每个玩者来说都是难得的一课。



←你的答案将会影响孩子的性格，所以绝对不可掉以轻心。







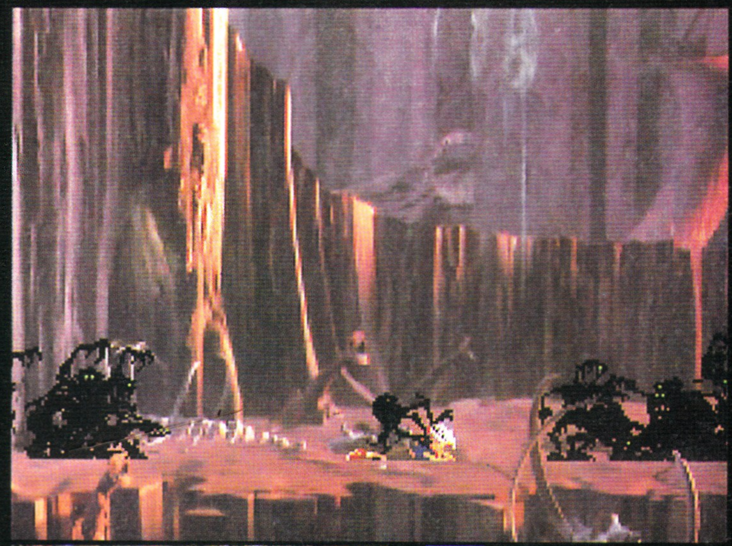
HEART OF DARKNESS™ 黑心

机种：PS　类型：AVG　厂商：SAMMY　发售日：1999年2月4日

这是一款近来已十分少见的横版动作冒险游戏，虽然人物较小，但整个画面素质较高。游戏过程中，玩家不仅要躲避各种怪物的阻碍，同时还要解开各种各样的谜题。









主人公

安迪戴有一顶奇怪的帽子，上面安装有各种各样的道具。手中的枪是安迪的发明，看上去威力极大。他拥有超群的运动神经，面对此次的冒险似乎信心十足。



酷

安迪冒险的世界极为广阔！







海底、山峰、迷宫任我遨游。

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

最终幻想VIII

机种：PS　类型：RPG　厂商：SQUARE　发售日：1999年2月11日

新的敌人登场

风之魔神



魅惑的精灵

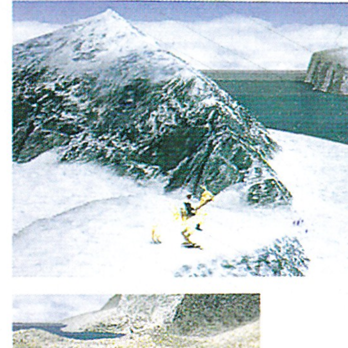


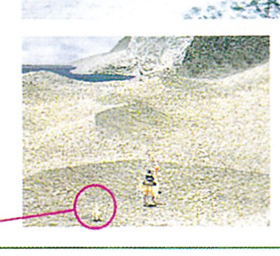
华丽的战斗场面令人震撼！

多种交通工具公开！

大脚鸟

在“最终幻想”系列中，绝对少不了大鸟的出现。到了七代，其作用已不仅仅限于交通工具，而是发展成为完成特殊事件及取得重要道具的有力助手。那么，在八代中大脚鸟的作用又将怎样呢?从右方的画面中，我们看到在冰封的雪地以及荒凉的海滩上都有它的身影，而对应不同的地形是否还会有不同种类的大脚鸟出现呢?





对应POCKET STATION

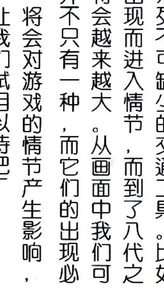
由于培养类游戏的盛行，本作自然免不了加入这一新的元素。画面中我们可以看到幼年的大脚鸟和POCKET STATION的画面，看来到时必然会有培育大脚鸟这一环节。这一设计在游戏中究竟有什么作用，对故事的发展又是否会有影响，目前尚不清楚。

残酷的冒险旅途中

列车

自从“最终幻想VI”中“幽灵列车”登场以后，列车似乎也成为了本系列不可缺少的交通工具。比如：七代便是以列车的出现而进入情节，而到了八代之后，相信列车的作用将会越来越大。从画面中我们可以看到，八代的列车并不只有一种，而它们的出现必将会对游戏的情节产生影响，让我们拭目以待吧！





在沙漠中行驶的列车，当它开入站台之后，新的情节展开了。





必需的工具



在加鲁巴迪亚车站停住的列车，而主人公们也在附近出现，看来这里将有大的事情发生。虽然我们对此列车的作用尚不了解，但却可从这一环节中看到八代情节设定的丰富性。

列车将会开向何方呢?

"最终幻想"系列最大的魅力之一

「最终幻想」系列究极的交通工具登场了



出租汽车

这是在本系列中首次登场的交通工具，在特定的商店中玩者将可以租到各种汽车。利用它们可以在各场所之间移动，可以说十分便利。与乘坐大脚鸟一样，乘坐汽车时遇敌的机率也会较低。但是，这点对于想要练级的朋友便不太适宜了。



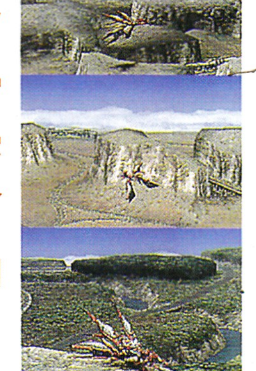


←在各店中所租到的汽车均不尽相同，这一点对于游戏来讲可以说是增添了新的乐趣。这些汽车可分别于海滩、平原以及沙漠中行驶，真是功能强劲。



飞空艇

每一作中必会登场的交通工具，拥有超高的机动力及飞行高度。从现在得到的情报中得知，某国利用二十年的时间秘密建造了两艘飞空艇，装备有荷电粒子炮和多枪身镭射炮，完全属于战略攻击型战舰。飞空艇甚至可以进入宇宙，由此可见本作的故事将极为宏大。



↑飞空艇可在空中自由飞翔，着陆时的样子像是发现了猎物的昆虫。

飞空艇发动时有着华丽的CG画面。







神秘人物登场

风神

年龄17岁，使用环状武器。为人冷静，在对话时出现了大量的汉字，莫非她是来自……





故事中的主要设施此次也公开了

魔剑X

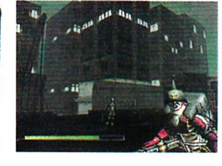
-MAKEN X-

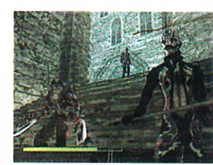
机种：Dreamcast　类型：AVG　厂商：ATLUS　发售日：1999年内

ATLUS公司加入DC之后的第一作!

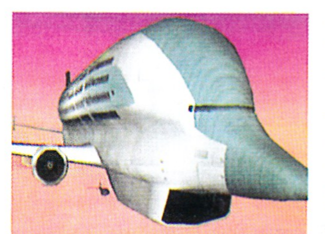
故事背景

在日本一所以专门研究心灵影像的研究所，他们能够利用心灵影像治疗精神病，甚至能够探索自己的内心，寻回自我。而这研究所正进行一个名为“魔剑”的计划，这计划是利用魔剑进入使用者的脑部，然后以心灵影像将人体的力量彻底发挥出来。但是这所研究所突然受到神秘的武装集团攻击，所有研究员都被杀害，而唯一能够生还的则只有研究所长的女儿相模桂，于是她便带着魔剑，踏上冒险的旅程。







←游戏将在15个国家共20个舞台上展开，其内容极为丰富。



→被称为“恶魔绘师”的金子一马先生为本作设计了众多诡异的角色。



火魅子传～恋解



片头动画

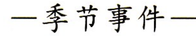
机种：PS　类型：SLG　厂商：博报堂　发售日：1999年1月

故事从主人公到遗迹发掘现场开始，他因铜镜中不可思议的力量而回到了过去，从而演出了一场跨跃古今的爱情故事。

游戏中包含了战略SLG和恋爱SLG的众多要素，除了可让玩家体会战斗的惊险之外，还可通过丰富的事件来发展同女主角之间的恋情。

此次我们先行公开部分特殊事件的画面以及片头动画和人物介绍，从中大家应该可以领会到“火魅子传”与众不同的魅力。





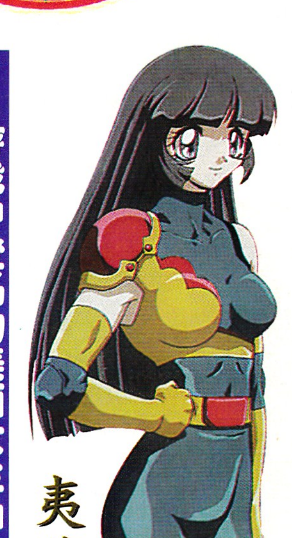




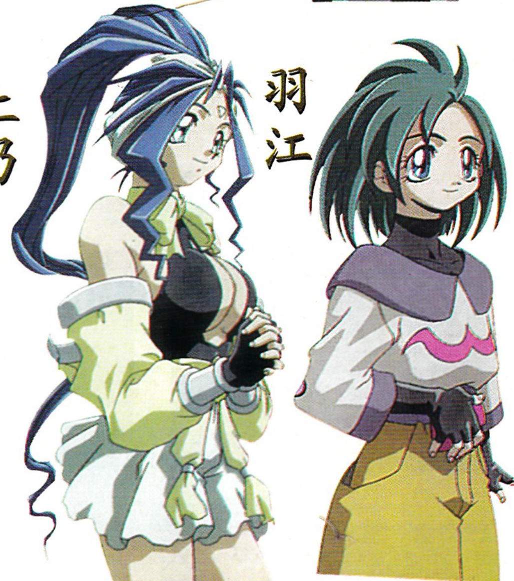
—生日事件—

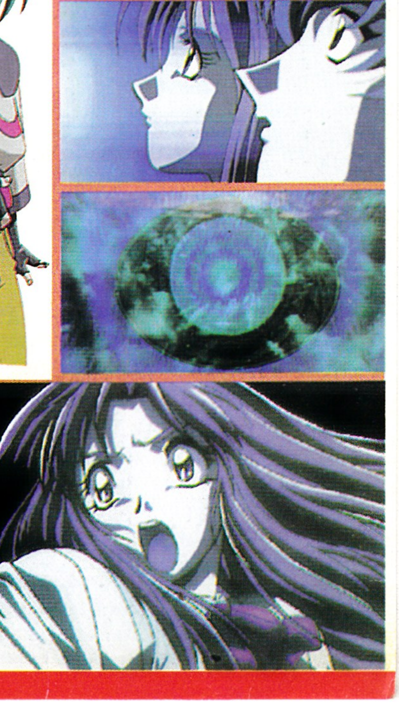


游戏中登场的美丽女主角











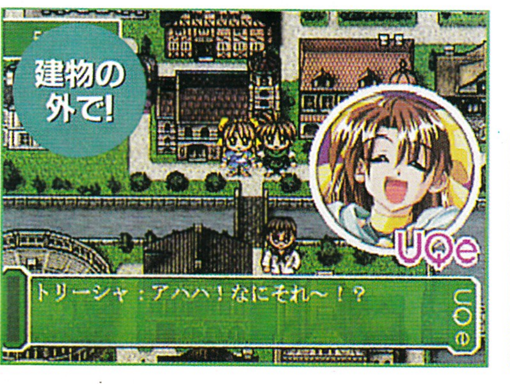


第二作再出击！

PlayStation SEGASATURN

悠久幻想曲 ensemble 2

机种：PS/SS　类型：SLG　厂商：MEDIAWORKS　发售日：1999年2月

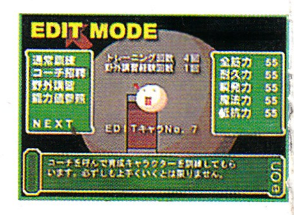


悠久的浪漫爱情故事

又将上演……







序

在新年到来之际，"电子游戏广场"带着编辑工作者对电子游戏的满腔热忱和对广大玩家的真诚祝福面市了！本书除保留了"新作指南"和"完全攻略"两个传统部分外，又加入了新的血液——"街机道场"。这主要是为了配合国内街机市场的蓬勃发展，以及希望借此能够弥补目前国内电玩书刊在这一方面的欠缺。因该部分的内容尚处于尝试阶段，所以难免有不足之处，希望广大读者能够批评指正。

在本书中，我们除了将彩页增至 **16** 页外，黑白页也增至了 **128** 页。此次我们特意安排了"幻想水浒传 II"、"波洛古罗斯物语"、"玉茧物语"以及"凝望骑士 R～大冒险篇"等众多优秀游戏的完全攻略，希望大家能够喜欢。

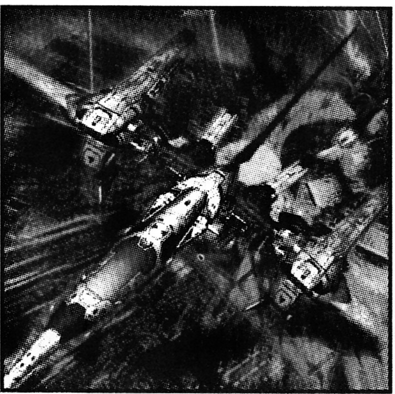
本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机	RPG	角色扮演类
PS	索尼 PLAY STATION	SLG	模拟类
SS	世嘉 SEGA SATURN	AVG	冒险类
N64	任天堂 64 位主机	S·RPG	战略角色扮演类
SFC	超级任天堂	A·RPG	动作角色扮演类
GB	GAME BOY	TAB	桌棋类
PC	个人电脑	RAC	赛车类
ACT	动作类	SPG	运动类
STG	射击类	ETC	其它类

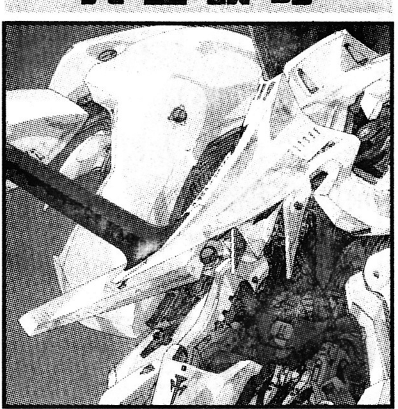
新作解析



街机道场



完全攻略



目录

新作解析

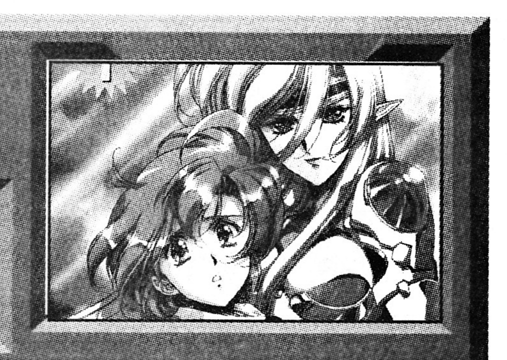
街机道场

完全攻略

电子游戏与电脑游戏工作室制作

电子游戏广场

新作解析



热点游戏的深入分析



斗龙传说

厂商:SAI-MATE　机种:SS　类型:对战 ACT　媒体:CD-ROM　发售日:1999年1月14日

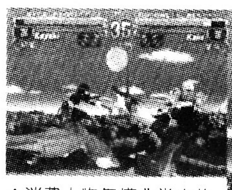
360°全方位移动、攻击、魔法以及各种动作,体验真正的3D对战。

GAME SYSTEM EXPLANATION　ELANDOREE 彻底解析

通常攻击Ⓐ or Ⓑ

战斗中的最基本攻击方式,按A键攻击会出破碇非常小的弱威力攻击,按B键则会出现破碇很大的强威力攻击。当然这里还有着简单的连续技,A之后B是本作最简单的普通技连续

A→B为右图中的形式,使用后给对方的伤害很大。



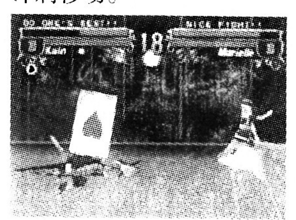
⬆消费人物气槽非常小的攻击。



⬇强攻击消费的气槽很大,看准时机再使用。

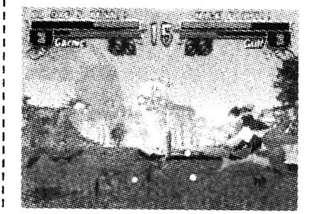
MOVE 移动

方向键的输入决定着角色的移动方向,与常理相同,同一方向的两回快速输入可以让角色向指定方向冲刺移动。



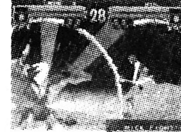
GUARD 防御

同样,方向键的输入决定着角色防御的形式,分为中段防御和下段防御,与其它格斗游戏相同,空中防御只能防普通攻击。

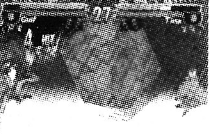


特别攻击Ⓐ+Ⓑ或Ⓐ+Ⓑ+Ⓒ

就如画面中表现的一样,每次的特别攻击都有不同的使用方法,但是按键的方式基本相同,两种特别的攻击有着不同的效果,攻击时所消耗的气槽会很大,攻击的威力也很大,因此看准时间使出才能命中对手。

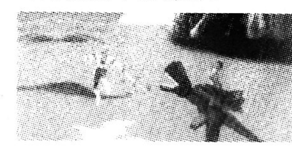


可以说是很简单的使用必杀技的方法,将几个键同时按住便可以。



空中攻击

C以后A或B,这就是简单的空中攻击使用方法,当然空中攻击是可以崩坏对方空中防御的。



拯救世界的魔法少女



D·POWER

当角色所乘坐的龙变为红色时,也就是说当角色选择防御到一定时间时,便可以使用D·POWER。



必杀技

一旦使用了D·POWER便会消耗大量的气槽,使用出威力极大的攻击。



追打

当敌人被攻击击中或被从空中击落,这时便可以进行不同强度的追打,使用方法为:↓↘→A或B。

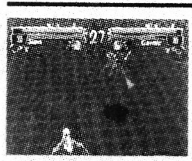


帮助

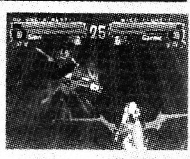
当己方角色被对方击中或被从空中击落,可以使用帮助来阻止敌方的追打攻击,使用方法为:A+B。

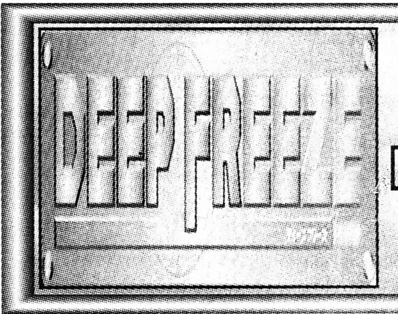


FREE DASH——高速冲刺



全360°的高速冲刺,比普通冲刺要快许多,具体使用方法:L或R+冲刺。





DEEP FREEZE

厂商:SAMMY 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD-ROM 发售日:1999年1月14日

以反恐怖为主题的3D冒险游戏,它会给我们营造出当特工的气氛。

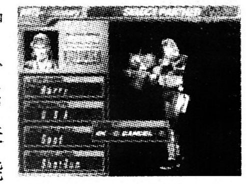
以正义之名出动"反恐怖别动队"

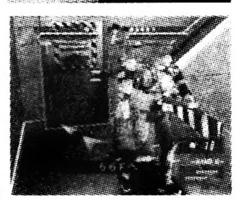


以反恐怖特种部队为主题的,真正GUN SHOTING冒险游戏出场了!舞台是2010年的纽约!在某高层饭店的空中庭院中正举行美国副总统儿子夫妇的婚礼,参加的是各界要人。但是激进恐怖集团"ヘハイストス"巧妙躲过了监视侵入饭店,监禁了副大总统!

玩者是国际反恐怖特种部队"インターアンッ"的队长,从5个队员中选择一名同伴潜入大楼。同伴在各关可变换,充分利用两人的能力打破"ヘハイストス"的阴谋。

游戏中会随着事件的深入出现许多富有个性的辅助型角色供玩者选择。





反恐怖活动成员



恐怖集团的两大干部



弗布斯

▼与其兄长相反,有着粗暴、凶恶的性格,从其手持的巨大武器可以看出此人的疯狂程度已经达到了极点,同是恐怖集团干部的他与其兄长呈现出明显的性格对比。

戴默斯

▲是恐怖集团的重要干部之一,戴默斯的亲兄长,有着冷酷的性格,他可选择任何手段来杀人。

打倒恐怖分子救出副总统

最初冒险的目的是救出被监禁的副总统。给同伙以正确的指示并搜寻副总统。打倒的BOSS战斗就会结束了,然后可以追踪逃走的敌人向下一关前进!

1 在情报画面确认作战细节

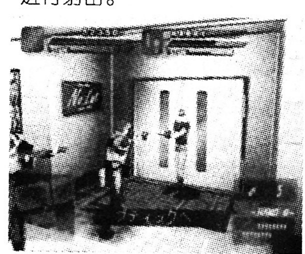
在开始行动之前,先在情报画面上观看去处的情报。其中有大楼内结构图和敌方装备情况等对搜索有用的 情报。仔细阅读再开始吧。





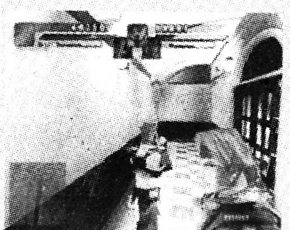
2 打倒敌人并搜索大楼

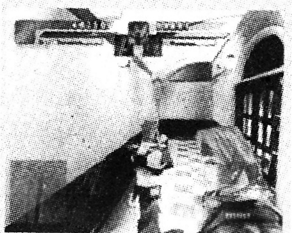
详细了解情况后就进入现场,给同伴以指示并在楼内探寻每一层。途中遇到攻击的敌人可用枪来应战。敌人位置在左下雷达中有表示,对准后进行射击。



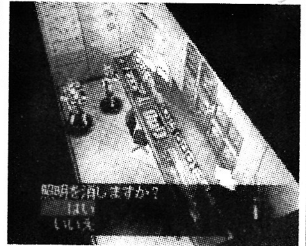
给同伴以指示

对同伴同一个键发出攻击、防御、特殊攻击的命令。特殊攻击有紧急回避和敌全灭等,不同人有不同的特长,应常常使用。





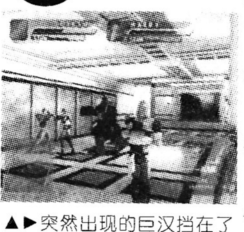
游戏中附加着解谜要素!



3 关尾出现BOSS



探寻中会发现敌人,且对方会破墙而出!与同伴协力攻击对方吧!





▲▶突然出现的巨汉挡在了玩者面前,在同伴的帮助下将BOSS击倒。



▼在混乱中弗布斯与戴默斯乘机逃走,第一关终了。

▲将副大总统成功地救出是部队的首要任务。

武器有3种选择

玩者的武器有手枪、SHOT GUN、MACHINE GUN 3种选择,性能上各有长短,应对应战局进行变换。



▲玩者在武器选择画面中可根据需要来更换武器及弹药的类型,操作方法好像似曾相识。

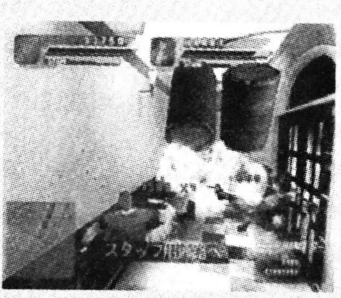


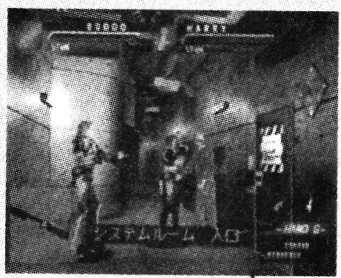
▲▼别动队来到了关押副大总统的大楼前。



作战成绩追加新模式

本作不仅有冒险游戏的因素,也有用枪射击游戏的因素。游戏中打倒全部敌人或救助逃出的人,可得到高于平时的点数,全部关过后的最终评价上,除普通模式外又追加了新模式。条件与内容还不清楚,不过必须要重玩一次了。





▶在完成任务的途中如能将遇到的生存者救出便可得到高分数。



MONSTER FARM 2

厂商:TECOM 机种:PS 类型:SLG 媒体:CD-ROM 发售日:1999年2月25日

能够将众多不同的CD资料载入游戏的异类SLG,你能体会到它的乐趣吗?

育成强力助人的"杰依"出场!

培养从音乐CD等数字光盘中生出的怪兽,一直至最强的育成模拟游戏"MONSTER FARM 2"。在"2"中出场的玩者同伴哥鲁特,她所养的鸟"杰依君"对培养怪兽有不可缺少的帮助。

永远的好友、杰依和哥鲁特

杰依是哥鲁特从小饲养的鸟,是在加罗埃村附近生活的特殊种类,聪明得可协助驯养怪兽,在IMA(国际怪兽协会)的周报上也有报导,是只有名的鸟,哥鲁特称杰依为杰依君。

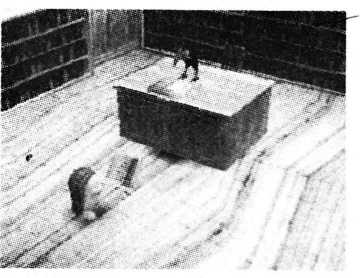




批评与赞赏 练习

最基本的驯养,训练中有牵引、巨石等10个种类。驯养既有成功也有失败。此时是批评还是夸奖呢?这可是很重要的。

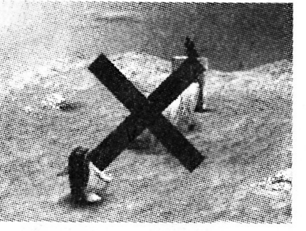
正在读书的小鸟



►书桌上有一只鸟正在仔细地看着书籍,难道它是教书先生吗?

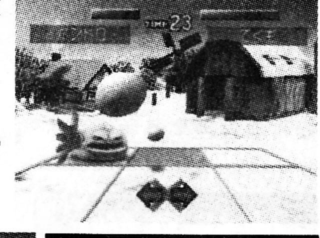
驯养中的成功与失败在画面上都有明显的表示



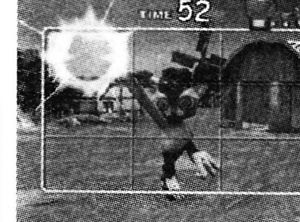


偶然放松 游戏

在"MONSTER FARM 2"中,在培养过程中还可以与怪兽们游戏,这是与怪兽沟通的最佳手段。



►玩者与怪物进行着投雪球迷你游戏,只要将怪物的体力减至零便可获胜。



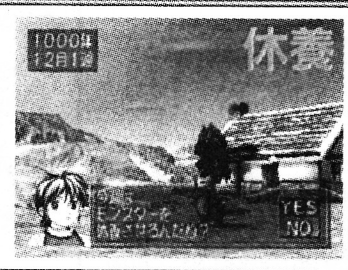
◄有拳击风格的迷你游戏,怪兽会在九宫格内用拳头来击打你,该怎样防御呢?



►与怪兽互相作鬼脸的游戏,玩者可利用PS手柄的四个按键来决定出现哪种鬼脸。

独特的育成菜单

在游戏中怪兽的育成方法基本上是利用农场内的育成菜单进行,在育成菜单内有十种独特的育成项目,在实行了这些项目后怪兽便会作出相应的动作,另外其数值的升降也会在画面上表示出来。另外,在让怪兽运动了一段时间后要注意适当地休息,否则你育成的效果就不会那么充分地显示出来。

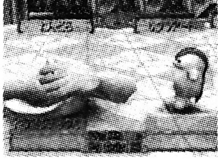




不同的"良兽与恶兽"系统

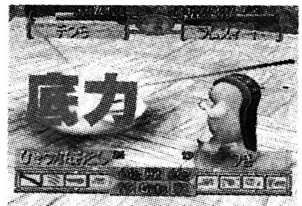
本作引入了"良兽与恶兽"系统，玩者培养方法将导致怪兽向"良"、"恶"、"普通"性格的变化。

性格是好是坏没有数值的表示，因方法不同而有数值的变动。"良兽"的驯养中也会有"恶兽"。而"良兽"与"恶兽"会的技巧也不同，没有"良兽"一定强的限制。


▲良性怪兽使用附加着电磁之力的龙之拳 。

怪兽击出龙之拳!





▲在战斗中一方的体力大幅度削减后，如果它是良性怪兽就会发挥其底力而一发逆转。


▲而另一面恶性怪兽却拥有逆上的特殊能力，它发动后对良性怪兽有着很大的威胁。

不要被恶性怪兽打败!



◀以拳技为主的良性怪兽要与以魔法为主的恶性怪兽进行决战。

可爱的孩子去旅行吧! 修行

驯养中可让怪兽去雪山、海边、沙漠、丛林、火山等地进行修行，修行开始后，怪兽从出发地步行至目的地。到达就算成功了，没到则失败。而且期间会遇到野生怪兽，收拾了它们可从修行地管理事务所得到赏金。

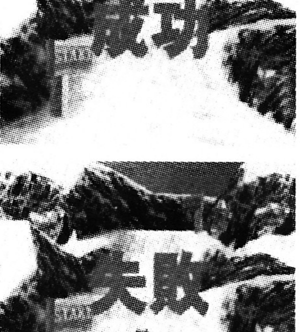
修行开始!





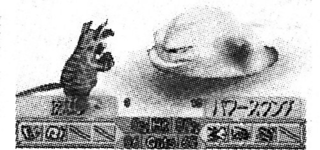
在跑道中狂奔!











良、恶怪兽对决!

新加入怪兽的资料

NEW NEW



▶身长：1.80米，体重：45kg，是罐子中的精灵，有喜欢游玩的性格，不喜欢长时间地被人关闭在罐子中。

▶身长：3.00米，体重：?kg，是传说中的邪恶怪兽，喜欢残杀包括怪物、人类在内的一切生命，是非常邪恶的。

▼身长：2.20米，体重：520kg，出生在雪山用两足步行的大型MONSTER，性格温和，缺点是喜欢吃大量的食物，夏天似乎是它的克星。

▲身长：2.13米，体重：430kg，带有恐怖面部的强力人马骑士，具有相当高的知力及正义感，多出现于沙漠地带，趣味是喜欢看海。



魔女之眠 ~复活祭~

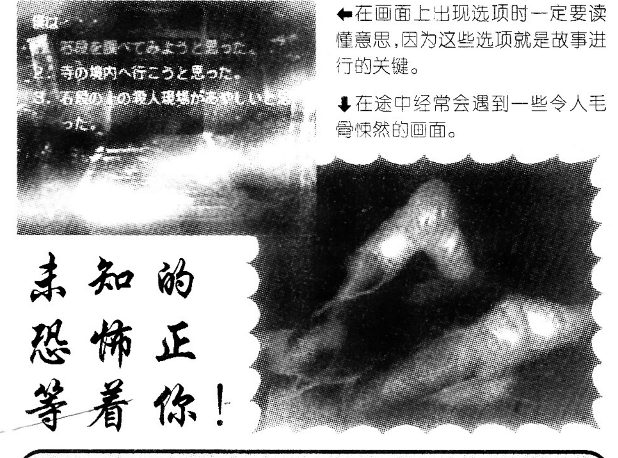
厂商:VICTOR 机种:PS 类型:AVG 媒体:CD-ROM 发售日:1999年2月预定

往年SFC的高人气电子小说类游戏再次复活，众玩友们再次去体会那阴森恐怖的气氛吧！

恐怖的传说再一次登场

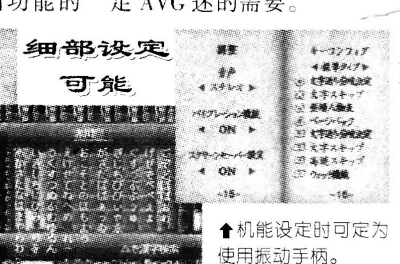
曾经在SFC上广受好评的AVG游戏"魔女之眠"即将在PS上登场了，本游戏是以SFC版的故事为蓝本加上一些新鲜的因素而制作成功的，相信赤川次郎的作品可以再一次为我们带来那种惊心动魄的感受。

与普通的AVG游戏一样，故事的发展是靠分支选项的选择来推动的，在不同的时期会出现不同功能的选项，有的直接影响着故事情节的发展，而有些选项则可以随意选择，就算没有选到最佳项也无关紧要，但是关键选项如果选错的话，将会出现BAD ENDING。由于本游戏也是多结局制的，所以要想真正将其爆机就需要多进行几次才行，当然每一回你都会在故事中体会到不同的感受，相信可以满足AVG迷的需要。



⬅在画面上出现选项时一定要读懂意思，因为这些选项就是故事进行的关键。

⬇在途中经常会遇到一些令人毛骨悚然的画面。



⬆➡游戏初期可以设定主人公的资料。

⬆机能设定时可定为使用振动手柄。

NEW! PS版的画面有了大改观

在"复活祭"中，画面比SFC版有了极大改观，背景画的真实程度可让你有很强的临场感。在本作中还加入了一些新的情节，这些情节本来是在SFC版上就设计了的，但因容量关系没能用上。

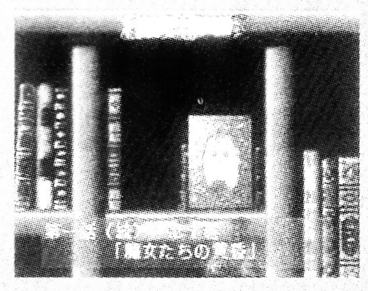




⬆➡画面的精美程度增加了游戏的临场感。

NEW! 目标为达成率100%

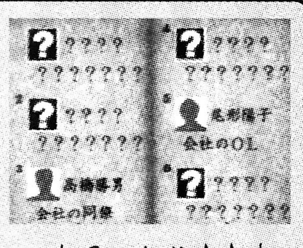
本游戏与SFC版相比，还有增加记事书架这一新要素。记事书架上放的书就是为了记录你的结局而设的，完成一个结局就会有一本新书出现在书架上，可随时翻看。



⬆如果想看结局的话，不必再像SFC版一样重新把游戏进行一遍了，找到"书架"，以前达成的结局就一目了然了。

搜集人物资料

游戏中的登场人物超过了30位，他们出场后各项资料就会出现在"人物档案"上，这一设定也是本作的一项新系统。能否收集所有资料呢?

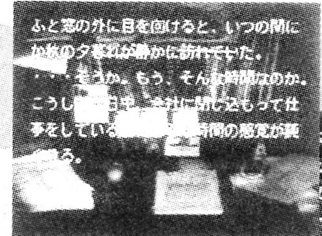


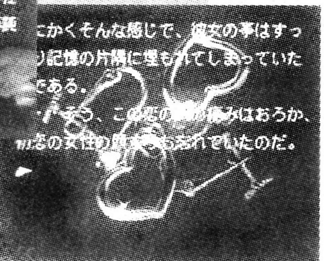
目标是人物档案完成

在山间小村中的惨剧……

有一天，主人公接到了一个奇怪的电话，电话里一位女性的声音对他说："求你来救我……有人要杀我！"当天夜里主人公做了一个恶梦，他梦见了自己初恋的情人，一位在山村小学校中任职的女教师。第二天主人公看晨报的时候发现原来他的女朋友死了！难道这与那个电话有关吗？是不是那个电话就是自己的女朋友打来的呢？为了求证这个想法，主人公向山间小村出发了。

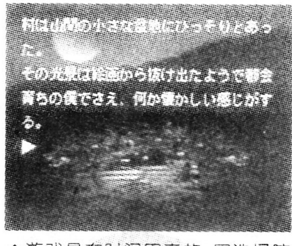
在游戏中由于选择不同，所以也会得到不同的结果，有时一章结束时会出现"完"的字样，这时你就只好重头进行了。

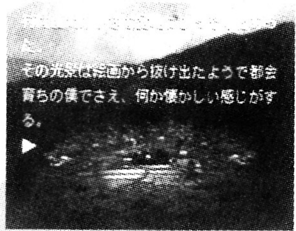




⬅⬇在梦中出现了初恋的情人，第二天早上却又看到了她死亡的消息。主人公认为昨日的电话是她打来的，于是向小村出发。

一个电话改变命运……





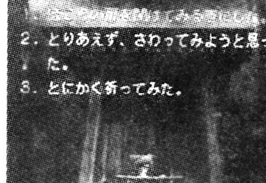
⬇选择不同的选项，故事中的画面会出现很大变化，同样的情节也可能在不同场景出现。

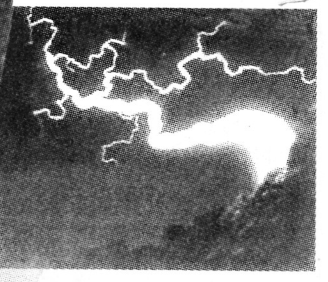
⬆游戏是有时间因素的，因选择肢不同，在进行同样情节时所处的时间也会不同。

探索事件的真象

⬆➡在向女友所住的村落行进的途中，主人公会遇到许多事情。

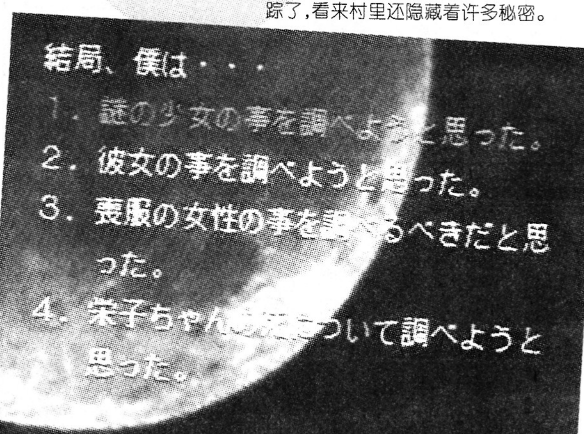
选择肢很重要



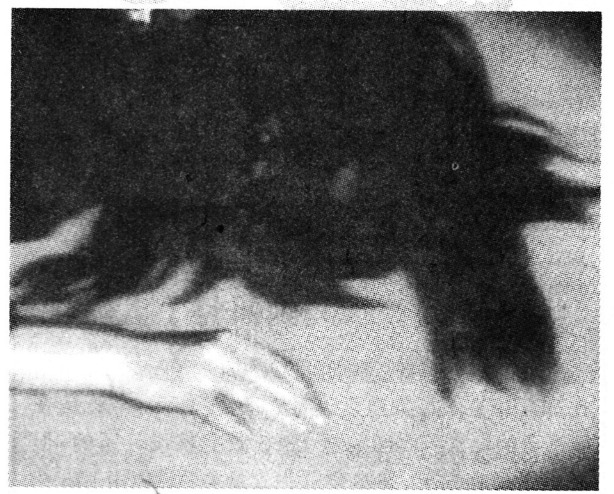


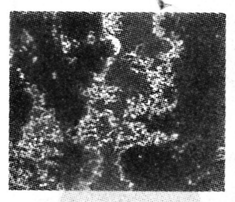
森林上有落雷出现！

⬇在小村中有许多年青的女子突然的失踪了，看来村里还隐藏着许多秘密。



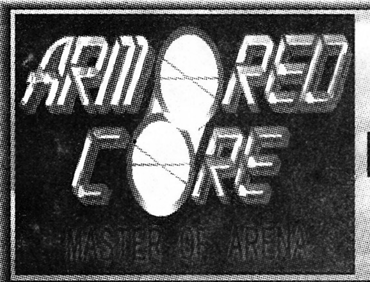
村中的神社中发现一具女尸！







谜题终于解开……



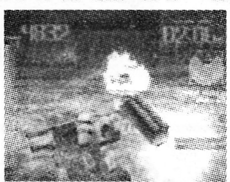
ARMORED CORE

厂商:FROM 机种:PS 类型:ACT 媒体:CD-ROM×2 发售日:1999年2月预定

3D机器人驾驶类动作游戏的典范之作,比同类型的高达游戏有过之而无不及。

包含任务与对战两种类型的ACT游戏





本作是"MASTER OF ARENA"系列游戏的第3作。除继承本系列的传统外,本作也可以进行通信对战。与以往不同的是,前两代的游戏进行通信对战,必须在对战的双方都有此游戏的情况下才能进行,而本作则只需有一套游戏光盘就可进行。对战的双方一方用1号碟,而另一方使用2号碟,对战也可进行。

本作的最大特点就是将任务模式与对战格斗模式很完美地结合在了一起。一共可以接受的任务有20个左右,在这里我们为大家介绍其中5个。

交汇了两种系统的新型ACT游戏流程

游戏开始时,玩家是无法参加对战的,必须完成各项委托任务,到达一定程度时才可参加较低级的格斗对战。在低级对战场累积一定经验则可进入高级对战场。当然在这中间要穿插完成各项任务。

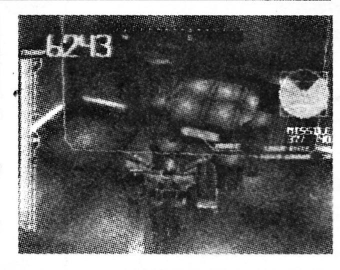
PLAYER CLASS

无对战场所 → 低级对战场 → 高级对战场 ↔ 完成任务委托 → 最终任务 → 自由任务

对战场任务 ↔ 与敌对AC对战

MISSION

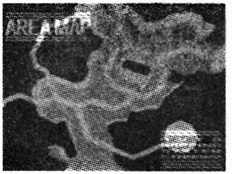
暴走MT破坏



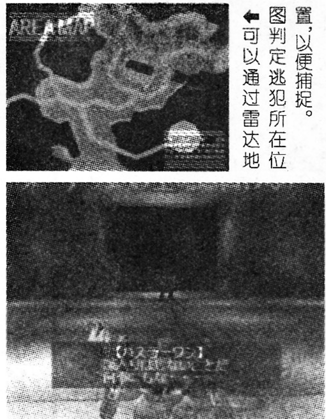
プログデック社的兵器制造工厂CPU失控,大量生产MT(AC诞生以前的战斗机器人)。由此社委托,AC出动,击倒暴走的MT,破坏兵工厂的CPU,使其停止生产MT。

MISSION

逃亡者追击



←可以通过雷达地图判定逃犯所在位置,以便捕捉。

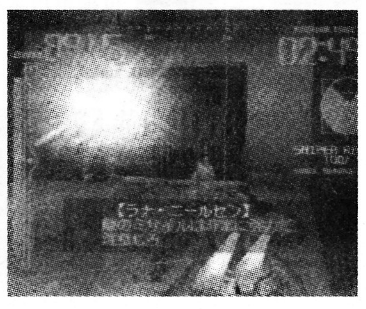


接受某企业的委托,追击一名劫持装甲车的逃犯。该犯逃入某植物保护区,并占领了此处。保护区内的保安系统也被其所控制,你要驾驶AC击败蜂拥而至的保卫用MT,最终将逃犯擒获,这样就算任务完成了。

MISSION

本社强袭

アイザックシティ市最大的企业、クローム被レイヴン佣兵集团袭击,接受クローム社的委托,AC突入クローム本社,对佣兵团进行镇压。BOSSレイヴンズ=ネスト是所遇到的第一位驾驶AC的敌首。击败他后即可进行低级对战场面。战斗限时3分钟。



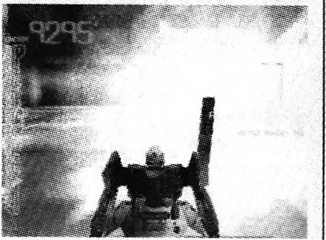
3分钟内不击败他则判失败

武器装备介绍

AC的基本武器装备是在机体的肩部和腕部的。肩部多为高威力的爆雷，腕部武器则以枪械为主。



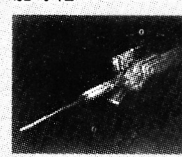
肩部装备

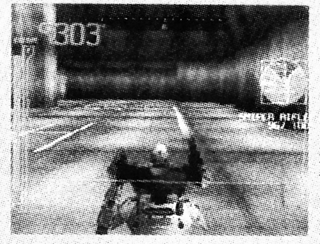


爆雷 WM－X15－EX

腕部装备

能源枪 WG－RF/E





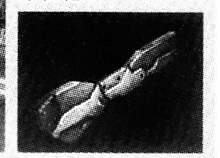
←初期可使用的装备，能源枪的威力是与机体能源有直接关系的。



→两个枪管，威力强大，且命中率也很高。新型的狙击式来福枪，有

腕部装备

来福枪 WG－XW11



MISSION

デロ集团袭击

シテイ以东的施工工地现场遭到デロ集团的袭击。委托内容为击败デロ集团的AC。本章将同时与两架AC作战。



↑敌方两架AC同时登场，先集中火力消灭一架吧！

与两架AC的对决



MISSION

光线炮破坏

被称为大破坏时代所遗留下来的巨型光线炮正被秘密修复，得到这一情报的主人公被委托出击，要在规定时间内毁掉巨大光线炮，否则本国卫星将不保。



←巨大的光线炮旁有AC保护。

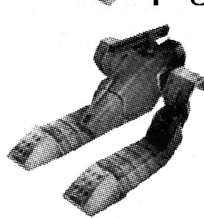
→可运用远距武器锁定光线炮。



在时间内破坏巨大光线炮

敌机体介绍

カフアール
cafard



トライガ—ト
triguard

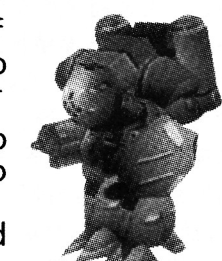


スパ—テル
spatula

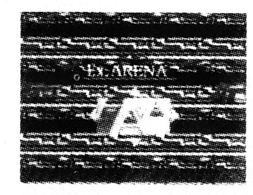


スティンクバグ
stinkbug

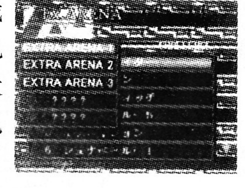
ファットボ—ルド
fotbold



DISK 2　纯粹的对战格斗

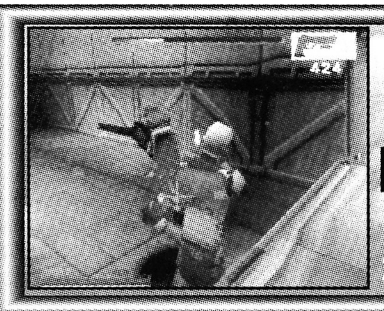


本游戏的第2张盘则是一张纯粹为对战格斗所制作的光盘。在这里你可以不经情节就与各类AC进行战斗，而且在第一张盘中没有出现过的一些特殊机体也会登场。进行通信对战时，DISK 2所出现的机体都可被选用，所以大大增加了AC的种类，也使游戏乐趣提升。





对战角色30人以上



Cybernetic EMPIRE

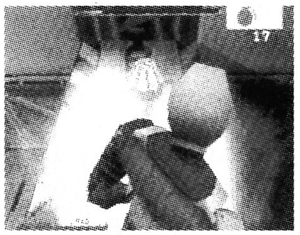
厂商:TELENET　机种:PS　类型:ACT　媒体:CD-ROM　发售日:1999年3月预定

攻击、追踪、爆破，一切为了拯救陷入危机的世界，1999年3月将体验这一切。

由迷之物体而带来的前所未有的紧张感只有在这里才能表现

近来3D ACT非常之多，本作也是这种类型的游戏，游戏中玩家登场的舞台非常多，战斗发生在列车、输送船、仓库及基地，玩家拥有的武器种类也很丰富。

在大幅削减了解谜的要素之外，游戏的爽快感得到了史无前例的提高，而且对技巧的要求也要比"生化危机"类作品高许多。游戏的魅力在于如何能够完成任务，因此保存体力也是至关重要的，辅助玩家的各种道具在这种类型的游戏中显得格外重要。



↑游戏时选用手雷攻击的画面，是否很有迫力？

↓虽然减少了解谜的要素，但是有些时候也要动一动脑筋。



寻找迷之物体的角色



布鲁阿姆

尼娜

负责调查谜之物体的两位UNSK(United·Nations·Security·Keeper)成员，各有特点，男性角色能力平均，女性角色善于爆破和射击。

基本道具使用

游戏中有着众多道具出现，它们的作用都非常明显，善加利用对于攻略游戏有极大的帮助。下面介绍的是3种最普通道具的使用及其特点，当然还有一些其它的道具，这需要大家在游戏中去寻找和摸索。道具的使用有其正确的方法，当然如果采用一些取巧的方式也可以让一种道具发挥多种的作用，这当然需要大家在游戏中去尝试。

故事背景

公元2031年，在古文明遗迹中找到了公元前数百年的文明，并且发现了奇特的物体"CUBE"，这是一种不能用物质构成及加工技术进行分析的物体，因此成为世界上许多人都想得到的文物。超大财团"ERIRISITE"决定得到此物体……

1 爬墙吸盘

←使用道具后可以在垂直的墙壁中进行移动，但是速度会非常的慢。

2 地雷探知器



←使用这种道具可以使得在向下一层移动时不遇到地雷。

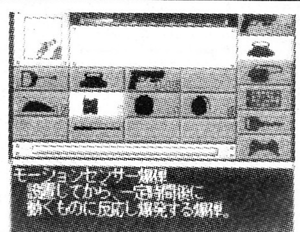
3 磁力吸盘吊索

↓使用这种道具可以让玩家吸住对面的墙壁，并移动过去。



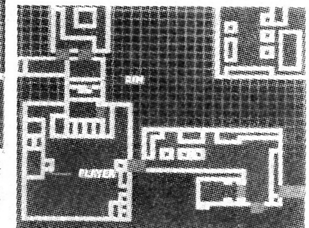
跨跃数道难关才能解开“CUBE”的迷

游戏的进行是依靠主人公前进的速度，通过每一个地点可以让故事情节有进一步的交待。以下的介绍将会是前四关的基本内容，对大家玩游戏时上手会有很大的帮助。在此游戏中建议大家一定要练习好爆破炸弹的处理任务，以及超远距离射击的技巧。完成任务并不是简单地击倒所有敌人就可以了，而是要得到特殊的物品或到达特殊的地点。除了前四关的介绍外，以后的攻略就要靠玩家自己去努力。



⬆主人公的特技装备表，这里有每样道具及每样特技的选择，以及他们的详细解说。

⬇地图是攻略本作的关键，自己位置的掌握可以说决定着通过每一关的时间。



Stage1

警方突然发现国际性质的恐怖组织企图调查有关CUBE的情报，国家UNSK立即派遣特殊工作人员进行行动。突入作战是第一关的战斗，主要是让大家了解并熟悉所有的系统以及各种动作，所以本关的难度可以说很低，最重要的是能够熟练地操作人物。



➡敌人投掷手雷。从很高的位置向

⬆变换主人公的场景，选用特定人物。

Stage2

谜的物体CUBE搭载的输送列车被恐怖组织所占领，车中的所有乘客变为了人质，因此救助所有的人质以及夺回谜之物体是角色的任务。首先为了救出人质，要在客车的左右两个部位进行救援工作，其次在中央部分也就是列车的制御室中，防止恐怖组织对列车的爆破活动。





⬆在列车中因为有许多的人质，所以开枪以及爆破行动都要非常小心。

Stage3

谜之物体CUBE正在处于海路的搬运中，为了保护它的安全，UNSK安排角色悄悄潜入运输船并护送谜之物体到达目的地。没想到恐怖分子提前一步占领了运输船，因此爆发了战斗。



⬇由水中潜入的行动必须以极快的速度来完成，以便进行攻击。

⬆受伤的船体开始有海水涌入，这时要尽快救出船中的所有人质。

⬆涌入的海水到达一定高度后会停止，这时就说明危机来临了。

Stage4

CUBE到达东京以后，敌方的恐怖组织在大型建筑物中安放了大量的炸弹，借此威胁政府交出谜之物体。UNSK安排成员进入大楼，并将已经安放在那里的大型炸弹解除，不过很遗憾本次不能再把所有的敌人全部消灭了，因为这次有了严格的时间限制——5分钟。



⬅探索大型爆弹。

➡仔细观察物体。



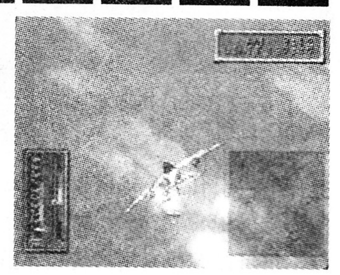
THE AIRS

厂商:VICTOR 机种:PS 类型:RPG 媒体:CD-ROM 发售日:1999年2月预定

由飞空艇所沟通的世界,将举行飞空艇的大赛,向着冠军努力吧!

奇想天外的空中大冒险

在传说中的大陆上,几块浮空的陆地组成了这个世界。通过飞空艇可以将世界连接起来,因此每过十年都会有一个飞空艇的比赛。主人公将冲击本次的飞空艇比赛的冠军,当然飞空艇的改进也可以使得主人公冲击冠军的工作变得更为简单。本文介绍的是游戏中的一些要点,以便大家在攻略时有所帮助。





以天空为舞台的少年

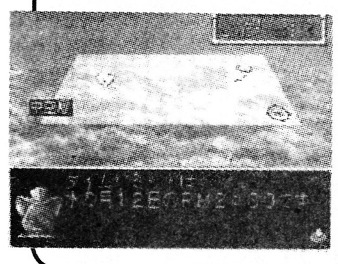
向世界的最高速挑战是主人公的梦想。游戏的过程就是主人公冲击冠军的经过,下面是游戏中己方的三名重要人物。主人公的出场是因为要夺取飞空艇的比赛冠军,但是其母亲对此极为反对,因为主人公的父亲就是在比赛中……

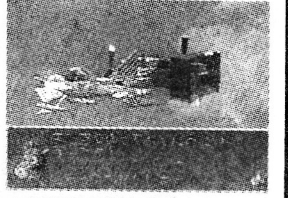


活泼可爱
充满童趣

POINT1 游戏中的注意点

世界上最大的飞空艇制造厂商将是主人公的最大敌人,当然其他角色也是不能忽视的对手。游戏中采用了基本真实的时间制,因此时间在本作中极为重要。游戏进行的每一环节都有时间在流动,所以如果不尽快地完成每一个任务,都会导致时间的过度消耗。在收集情报和与其人交谈时,都会有不同的事件发生,这样就不会限制在固定的区域,使得游戏能够更为有趣地进行。主人公的等级也会决定着游戏的难易度,这也需要大家注意。

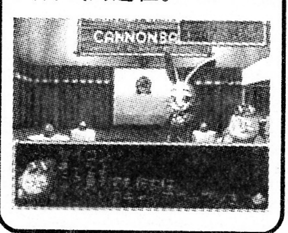




⬆注意看左图中的右上角,那里会有游戏里的时钟。

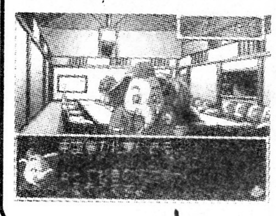
POINT2 人气重要

游戏中加入了“人气”这一概念的设定,主人公的战斗及战斗结果,和与其它人对话时出现的选项以及游戏进行时所进行的分支,都会对主人公的人气度有所影响,这样会导致人气这一数值的变化,自然也会影响到游戏的进程。



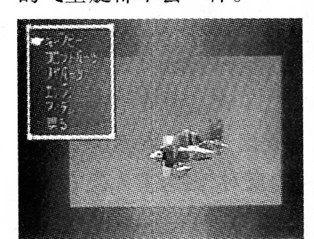
POINT3 情报

这在游戏的最初期可以说是最有用的,因为用少量的金钱可以获得异想不到的情报,有时可以在空中躲开敌方的埋伏区域,使得自己的飞空艇不会受到太大的伤害,也可以了解到对方的弱点,在关键时刻给他们致命一击。

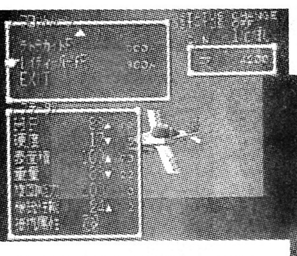


主人公的飞空艇作成

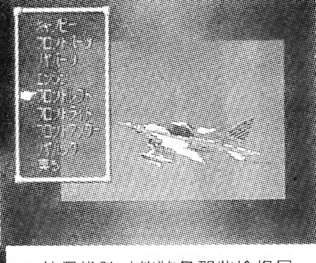
飞空艇可改进的部位非常多，机身、发动机、材料是组成飞空艇的重要部分，当然也少不了战斗用的武器，武器的属性也是由玩家在改进飞空艇时决定的。飞空艇的改进一共有七十个种类，也就是说有着大家难以想象的不同搭配组合，再加上每次的改进都分为三段，所以说大家创造的飞空艇都不会一样。



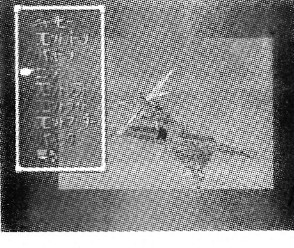




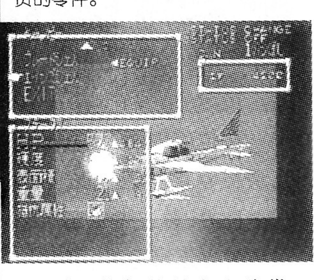
←这里将决定飞空艇的主要性能，慎重选择吧。



➡外型对于飞行器来说，具有举足轻重的作用。

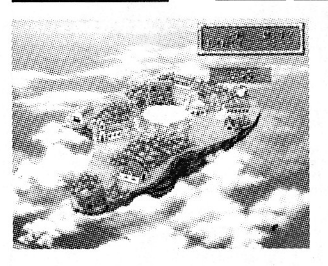


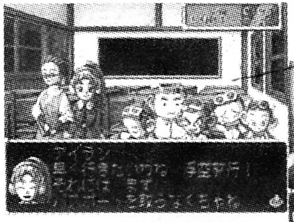
←获得优胜才能装备那些价格昂贵的零件。



➡总体性能的表示，可以说是飞行前的最后检验。

主人公及同伴飞行的舞台

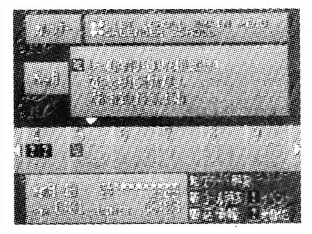




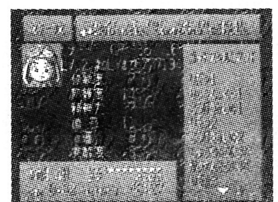
⬆夏休中的学校是序盘的场所。

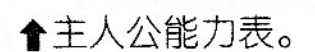
冒险开始的大陆，在这里刚放暑假的主人公正想要好好旅行一下，以解除数月来学习的负担。



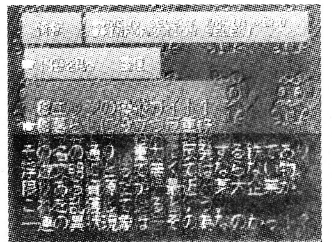


在报纸上主人公发现飞空艇比赛大会将要开始，便决定加入此次的比赛。





⬆主人公能力表。



本作中有100位以上的角色登场，他们能给主人公带来怎样的惊喜呢？每个人物都有自己的性格，与他们的交谈不仅可以获得有用的情报，还可以使自己的人气度发生变化，因此在这款游戏中，交谈可以说是变得极为的重要，对于攻略游戏的朋友们，一定要注意这一点。



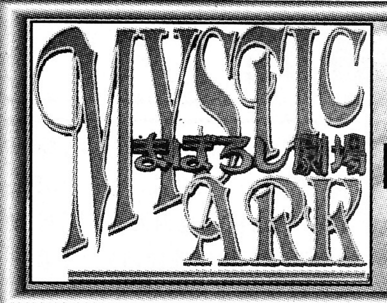
仲间获得以后，就可以真正地参加飞空艇的比赛，祝大家好运。



←在战斗中会将天空鱼战败，并将其收为己用。

➡由自己制作的飞空艇，可以先进行一下试飞。

自由自在地在天空中飞翔!!



神秘的剧场

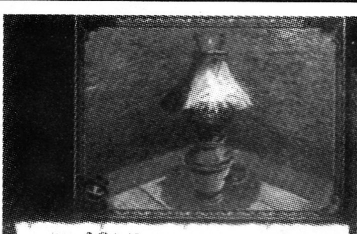
厂商:ENIX　机种:PS　类型:AVG　媒体:CD－ROM　发售日:1999年春预定

主人公要用特有的孩子般的纯真去找回所有失去的精灵。

在小镇中那一座不可思议的剧场



曾经在SFC中受到好评的《神秘的约柜》这次在PS中出现了,游戏的形式与《神秘的约柜》极为相像,只不过采用了3D的形式表现出来。游戏依然是依靠精灵的力量,来解救那些被束缚的精灵。通过目前设定来看,本作的难度可能会很高,因为是继承前作的设定,所以绝对不会比前作简单。

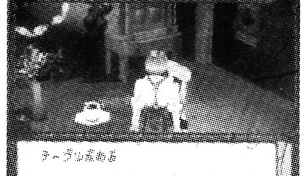


⬆在这个神秘的地方,究竟能够得到怎样的帮助呢?



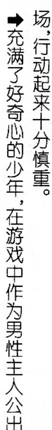
⬇精灵的协力,使得与怪兽的作战更为简单。













➡充满了好奇心的少年,在游戏中作为男性主人公出场,行动起来十分慎重。

以纯真的心来进入不可思议的世界

在大江入海的港口有着一个非常小巧的城镇,不知道从何时开始,小镇发生了变化,这一切都是在静静地进行着,以至于镇中没有一个人能够发现这些变化。直到一天,在镇外突然被盖起了一座神秘的剧场,我们的故事便由此开始了。

男女主人公登场的地点就是这座被神秘笼罩的小镇,要进入剧场中到达七个不可思议的世界去解救那里的精灵。就像剧场的负责人所说的一样,要想解救这些精灵,那么进入不可思议世界的人就必须拥有一颗孩子般纯真的心,主人公是这样的人物,那么玩家们呢?



⬅在料理方面极为得心应手的少女,在冒险中可以使用这种技巧。

不可思议剧场的负责人　将带我们走向其它世界

为救出精灵们的冒险

主人公所需要搜索的精灵一共有7个，他们分别代表不同的含义。精灵们拥有的特殊能力也可以在冒险中给主人公以必要的帮助，那么解救精灵的数目越多，越有利于以后的冒险活动。

游戏中有信赖度的设定，这是主人公与精灵们的信赖关系，当信赖度很高时，精灵们不仅可以在战斗中给主人公以帮助，还可以在其它时刻进行各种各样的辅助工作，有时还可以帮助主人公跳过目前的难点而向下一个冒险地点前进。

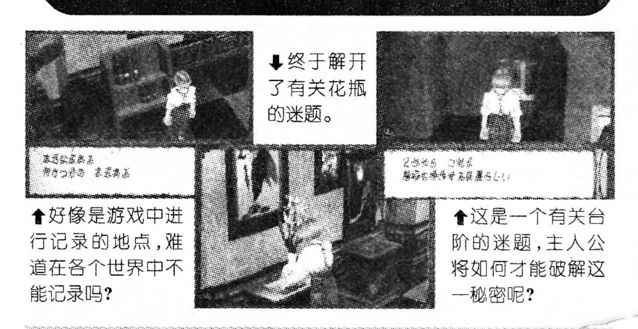
由此可以看出精灵的力量是非常大的，他能给冒险的过程减少不少难度。

记忆的精灵

在游戏的序盘，登场的三个精灵，第一个记忆之精灵是因为丧失了自己的记忆而不知道该向何处去；第二个勇气之精灵因为要寻找掌管火的精灵而到妖精的故乡去寻找，第三个知识的精灵，也是因为一些特别的原因而与主人公相遇。他们将会带给主人公怎样的难题和怎样的帮助呢？

勇气的精灵

知识的精灵



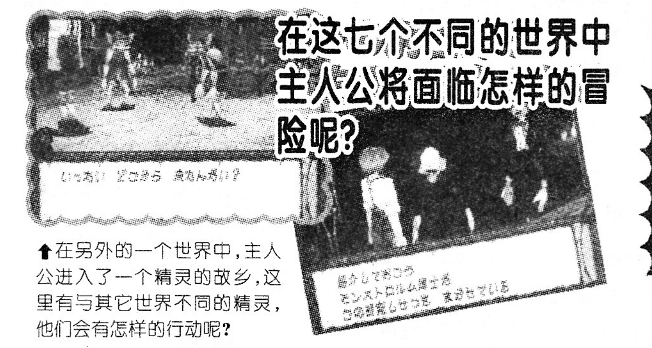
⬇终于解开了有关花瓶的迷题。

⬆好像是游戏中进行记录的地点，难道在各个世界中不能记录吗？

⬆这是一个有关台阶的迷题，主人公将如何才能破解这一秘密呢？

在不同的世界中，将面对不同的谜题，玩过前代的朋友一定十分了解这一系列的谜题的难度，做好思想准备在1999年的春天去破解那些高难度的秘密！

在这七个不同的世界中主人公将面临怎样的冒险呢？



⬆在另外的一个世界中，主人公进入了一个精灵的故乡，这里有与其它世界不同的精灵，他们会有怎样的行动呢？



⬅这是一个奇怪的场所，有着不可思议的谜团。

⬅⬆对于这些谜团的破解方法目前还不得而知，但是能从图中看到一些条件，拥有左侧的日记便可以了解一些屋中的神秘之处，那么关于破解的方法还要看玩家自己的水平。

与众不同的战斗

游戏的战斗方式与其它的AVG或A·RPG都有所不同，两方面的要素都具有，那么战斗的形式究竟有什么变化呢？战斗中有些同3D的A·RPG相同，但一边战斗也可以进行类似于AVG的自由移动。



⬇当敌人进攻时会有敌方特写画面出现。

⬆精灵协力时的战斗画面。

⬆如果没有精灵的协力，主角使用武器也可以把敌人消灭。



CYBER ORG

厂商:SQUARE 机种:PS 类型:ACT 媒体:CD-ROM 发售日:1999年春预定

著名的公司、著名的机体能否制造出优秀的全360° ACT呢?

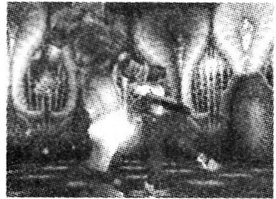
由SQUARE制作的动作类游戏

带有科幻背景的3D ACT,游戏的目的是为了调查行踪不明的宇宙船。三位主角被共同安排进入宇宙船中进行侦察,与敌人相遇以及发生战斗是在所难免的,其中战斗的形式是以3D ACT的方法表现的。敌方的设定为宇宙中的各种怪兽,从目前资料来看,这些宇宙怪兽的背景以及身份都还不很明确,只知道它们的战斗实力非常高,如果不是作战经验丰富的士兵是不能与他们相对抗的。当然玩家要扮演的是进入宇宙船中调查的队员,此次他能否胜利返回呢?







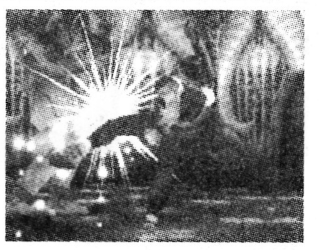


←游戏的代表。↑连续攻击是ACT类

ACTION







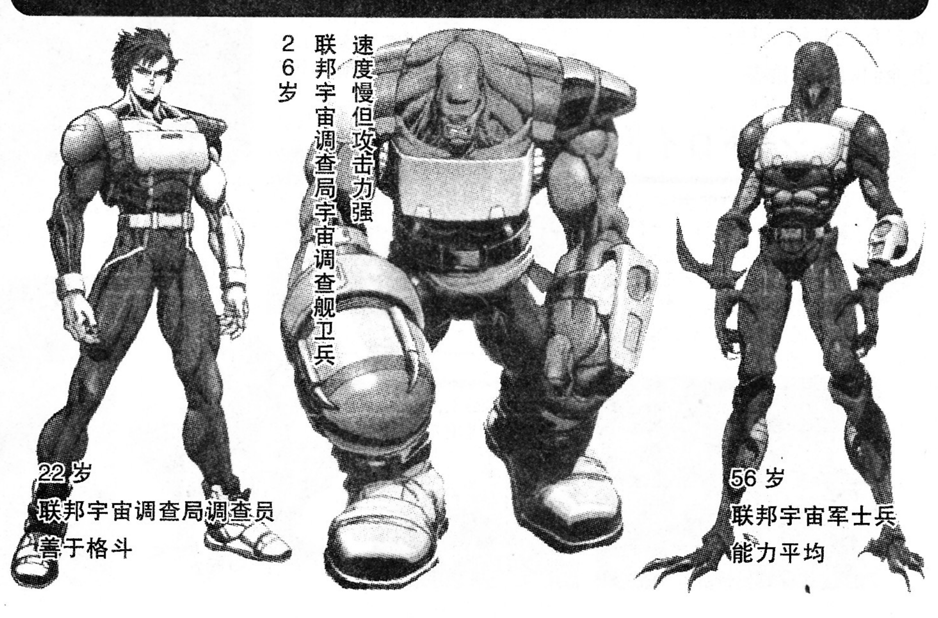
←↑画面中COMPUTER指示的红点就是此种敌人的弱点所在,对此位置的攻击可以起到事半功倍的效果,当然攻击其它部位也是有一定效果的,只是不明显而已。

STORY

22世纪的社会已经是许多星系共同生存的时代,以太阳系第三行星——地球为联邦中心的格局使得全宇宙处于和平的时期。2312年,联邦宇宙调查局成立,并派遣最新宇宙调查船执行神秘任务,谁知这以后宇宙调查船突然失去了联系,于是特种部队被派去调查……



三人构成的特种调查部队



22岁
联邦宇宙调查局调查员
善于格斗

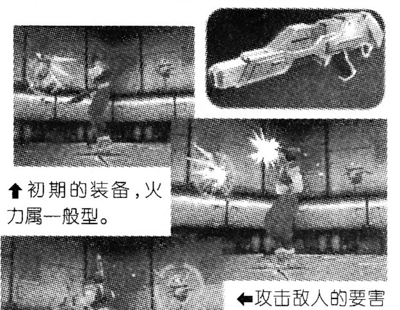
26岁
联邦宇宙调查局宇宙调查舰卫兵
速度慢但攻击力强

56岁
联邦宇宙军士兵
能力平均

各角色使用武器介绍

游戏中三名角色的武器都有不同，根据他们各人的特性，武器的种类也有不同。下面介绍的是三位人物所使用的武器，以及各武器的不同性能。当然游戏中还存在着更为强劲的武器，在此就不介绍那些在游戏中可以获得的特殊装备了。

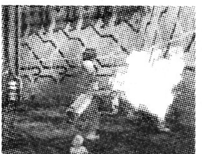
普通枪械



↑初期的装备，火力属一般型。

←攻击敌人的要害依然能起到很明显的作用，但是要注意射击时的硬直时间。

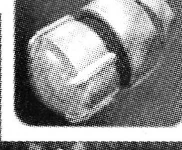
バーナー



↑火焰喷射器的威力可以说是十分强大，可以烧尽一切敌人。虽然威力强于冲锋枪，但是攻击距离要短一些。

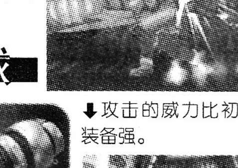
金属护手





↑初期装备时只能带在手上作攻击。

铁球



↓攻击的威力比初期的装备强。



←在进攻多数敌人的时候，铁球可以作为飞行道具攻击。

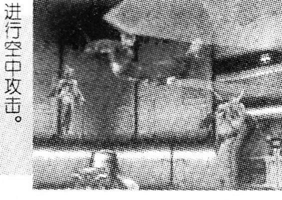
定时炸弹



↑初期装备是类似于炸弹的武器。

←每次炸弹放置完毕后要脱离炸弹区域。

飞行能力



➡此角色在装备上更为先进的武器后可以进行空中攻击。

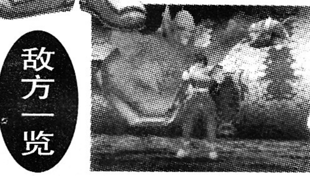
各种类的宇宙人简介

敌方的角色非常多，不止是BOSS，连普通敌人也基本都不相同。以下是几个特点十分明显的敌方角色介绍，以便于大家在攻击他们时有所准备。

敌方一览

ファッティ

看他的体型就知道攻击力十分高，虽然行动很笨重，但是凭借着极高的体力还是能周旋一阵。



モチェス



拥有枪支的敌人，一旦发现玩家立即进行扫射，所以对这种敌人要先回避再进行攻击。

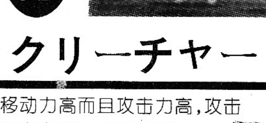
シードロイド

是女性的宇宙人，其特点是行动十分迅速，并且能在短距离内飞行，翅膀内藏有远距离攻击武器，并且经常以复数的形式出现，让玩家难以逐一击破。

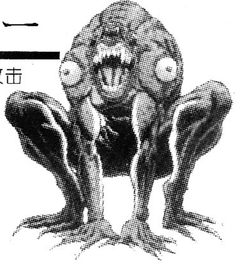


クリーチャー

移动力高而且攻击力高，攻击距离也很远，但体力差。



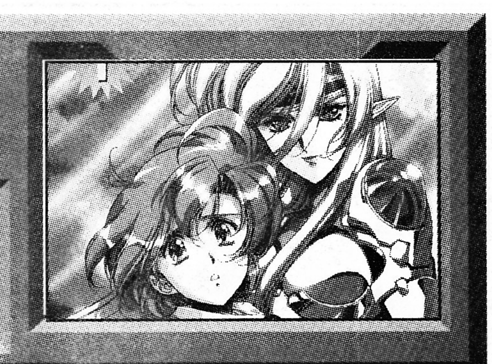






电子游戏广场

街机道场



热点游戏的深入分析



厂商：TAITO
运营：1998 年 10 月
类型：3D ACT

STORY

二十世纪末，在美国亚利桑那州飞来外星陨石，人类受到地球外奇异生命体的袭击。在东海沿岛进行机密研究的研究人员为取得其标本而与外星生命展开战斗。

SHOOT THE SHADOW

由宇宙飞来的迷之细胞袭击着人类！一部与异形生物作战的融合 STG 和 ACT 的游戏在街机登场，并成为 TAITO 新基板"TAITO G NET"的第一代力作。根据游戏展开及敌人消灭情况会产生不同的结局。



速度型角色，装备着双拐サブマシンガン，近战时以腿攻击。

装备单管镭射枪，属于力量型的角色，在接近敌人时以枪管为武器进行殴击。

速度优秀，近战时能用刀作大范围攻击，基本武器为火焰喷射器。



↑过关条件之一——在同一地区内出现的敌人将之全部消灭，达到这一关的全面清版即可过关。



↑过关条件之二——开启特定的开关、水门、破坏特定的障碍物亦能突破此地区，只是有时间限制。



↑过关条件之三——在各关都会出现溶合异形生命体的 **BOSS**，经过艰难的战斗击倒其。

开发秘话

最近少有的 **ACT+STG**，有着丰富的攻击手段、分岐路线以及隐藏的最后 **ENDING**(**CHAOS HEAT** 开发者)；作为系列第三弹，新基板的强大机能敬请期待。

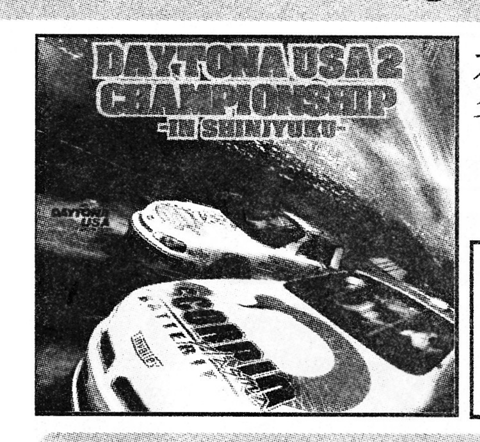
操作

A B

摇杆：控制着角色的移动方向，如果向同一方向快速连续输入两回，便能做出紧急回避的动作。

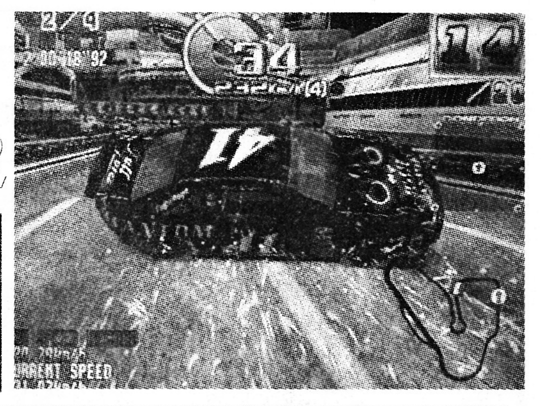
A 键：使用基本武器，根据角色的特点，连射、特殊操作及特性攻击都成为可能，兼管近战攻击。

B 键：使用爆弹的键，与一般 **STG** 游戏一样用于危急时解围之用，适当时机屏幕会有文字提示。



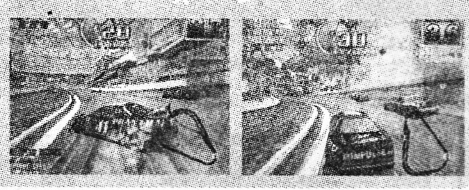
梦游美国 2

世嘉
RAC
1－16 人
MODEL 3 STEP 2 基板



初级赛道

在八圈之中主要注意敌车对于自己的妨碍，以争取前四名为任务。



中上级赛道

在中上级赛道中，由于参赛车辆的速度普遍上升，因此在争夺综合名次时时刻不能放松。在决胜阶段的赛道有着各种复杂地型，需熟练把握。



高速赛车

在中上级赛道中最适合选用的赛车便是"ROCKET START"。此车可达到 170 公里的时速。



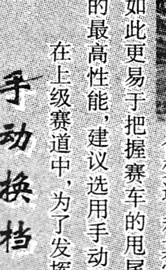
终极赛车

在决胜阶段便会出现极为强力的最高性能赛车"PHANTOM RACING"MT，时速高达 340 公里。

最大出力：780ps/6800rpm
ミッション：MT
最高速度 340km/h
加速性：A
グリップ：C

手动换档

在上级赛道中，为了发挥赛车的最高性能，建议选用手动换档，如此更易于把握赛车的甩尾及综合变速。和其它赛车游戏一样，各种苛刻的急转弯更是考验着玩家的功底。





←由四速向二、三速急刹甩尾对于时机和操作感的要求极高。



←掌握弯道时的变速。

SCOOP

全 39 台车种巡礼





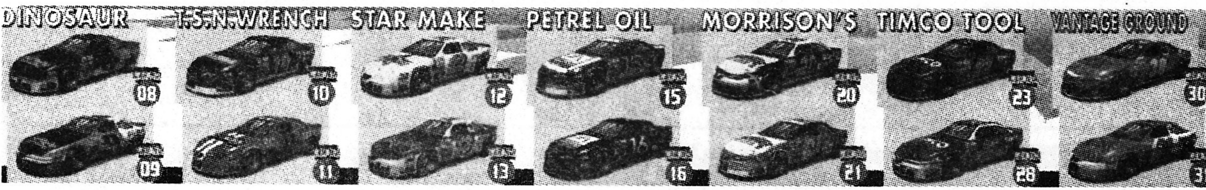


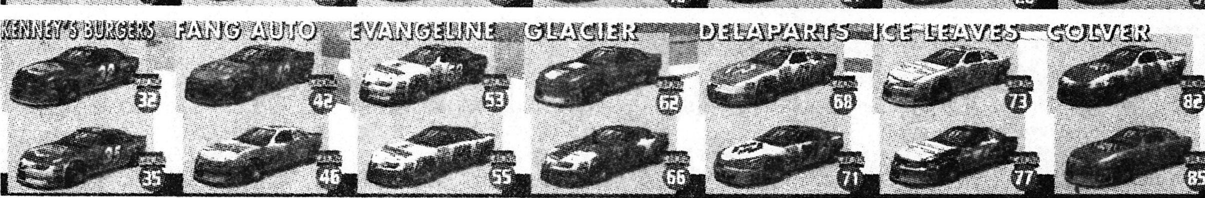


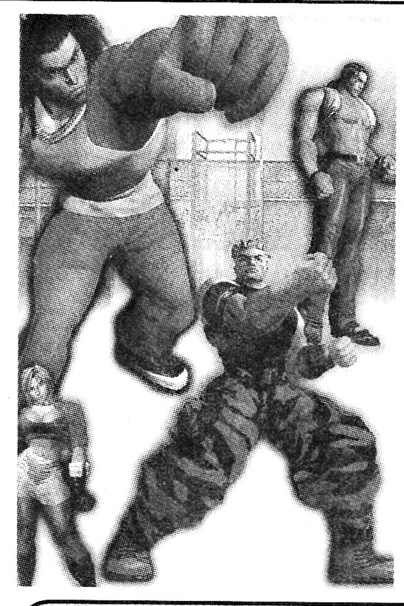




SG8　HAMMOND'S　COLVOLINE　TOMAHAWK　BIRD LINE

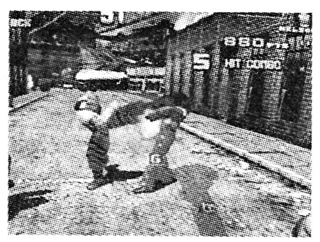


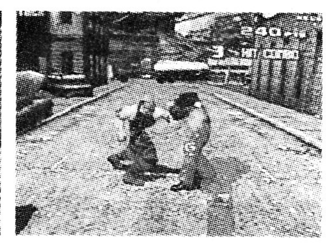




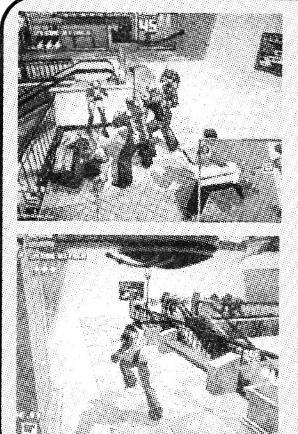
SPIKEOUT™

◀ DIGICAL BATTLE ONLINE ▶





通信作战系统简析



各角色的视点

“SPIKEOUT”以高自由度和强大的通信机能著称，尤其是后者最能体现本作的游戏性。在左方列出了通信联机时的视点情况，上图为1P受到围攻的危机情况，而下图则是2P赶往救援仲间的视点。由此可以看出，玩家的合作在此游戏中最为重要。

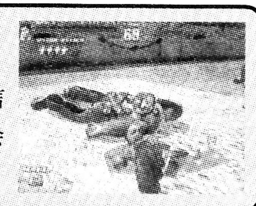


以合体攻击解围

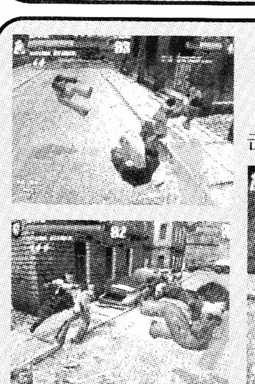
当两名角色接近时，可用出一定的合体攻击，即在适当时机按下BCJ，便可一举吹飞周围敌人。



协力角色的参加时间



为体现本游戏的合作感和通信的优势，在有新玩家乱入时游戏会暂停片刻后联线再开。



攻击的次序感

和一般格斗游戏一样，在攻击时注意出招的无敌时间。



也存在隐藏模式

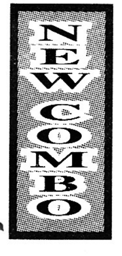
游戏由三关24—25个地区构成。然而在行进路线中，也存在着一定的隐藏分歧点。在广大的环境中自由自在的寻找新路。



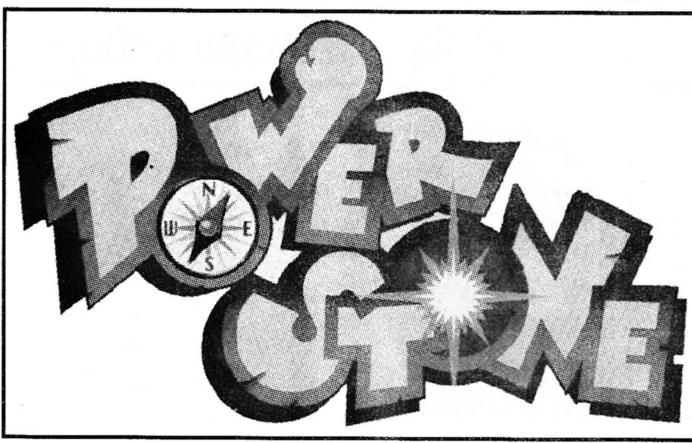








在游戏中，同时按下B和J两个键便能发出简单的COMBO技，这是所有角色所共通的。通过普通B键的六连打也能达成简单的COMBO，而此时在3HIT与4HIT、5HIT与6HIT之间改为按下C键又能组成新变化的COMBO技。



力量之石

新系统的3D格斗

ARC版(NAOMI):1998年冬

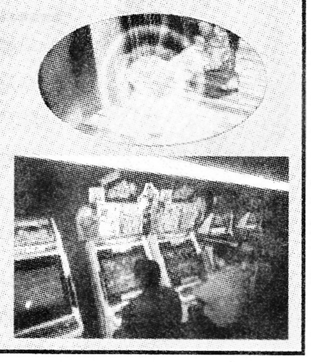
DC版:1999年3月4日预定

厂商:CAPCOM



POWER STONE 五大要素判明

本游戏的系统与一般的3D格斗不太一样,高自由度移动和全方位环境近似于"野心之战",而其特殊的武器系统及操作方式又有很大不同,尤为特殊的是本游戏的NAOMI版还可对应DC的PDA,从而使对战变得更为有趣。



❶ 崭新的"POWER STONE"操作方法

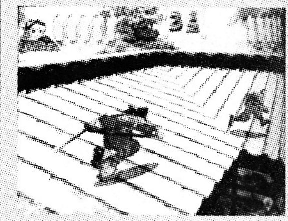
此作的操作方法较为简单,以摇杆控制方向,跳跃、拳、脚三键来配合具体的攻击及各种动作命令,对于不太擅长2D格斗的玩家来说极易上手。在游戏进行中,将拳脚同时按下便可对敌多双方的特殊道具作出相应的技术动作,并可利用场地上一切障碍物进行特殊的攻击。

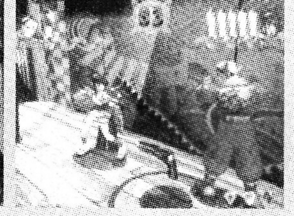




❷ 把握每关地型,利于战斗

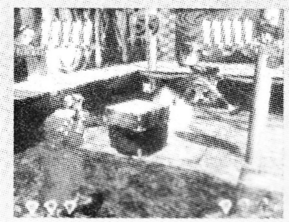
由于本作每关地型都较为复杂,因此如何运用地理条件,便成为此游戏战法的一大重点。在每关地型中,有许多构造都能灵活动用。

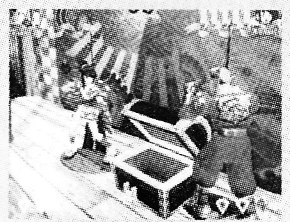




❸ 先于对手夺取武器

在对战中时常会出现宝箱,其中藏着手枪及其它超强力的道具。由于此类武器攻击力较高且大多能用于远程攻击,因此必须抢先夺得。





❹ 个性丰富的角色

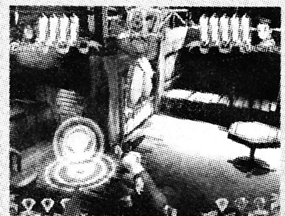
在这部游戏中对于人物的设定有着非常丰富的个性化特征,服饰极具时代及地域特色。而随着游戏的展开,会有更多多彩的人物出现。

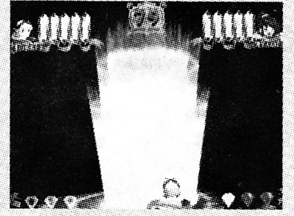




❺ 游戏的关键——POWER STONE之力

在战斗中画面下方会表示对战双方所持有的"力石"之数,当收集了三块"力石"后,角色便能进行变身,并且大幅度提升攻击力,使出平时所无的必杀技。







AYAME

年龄:16岁
身高:158cm
体重:42kg
出生地:日本大江户歌舞伎町

旅艺人中的"看板娘",是一个非常活泼的少女,而其实她们一家都属于忍者家族,受命探寻"力石",利用手里剑及迷烟。



EDWARD FOKKER

年龄:21岁
身高:180cm
体重:72kg
出生地:英国伦敦

英国伦敦名门FOKKER家的军曹。由于在家族传下的古书上写着有关"力石"的秘宝记载,因此驾驶爱机浩肯海姆号开始寻找。



GALUDA

年龄:28岁
身高:190cm
体重:98kg
出生地:美国塔尔斯坦

出身于美国西部的城镇,因为故乡村庄被古怪的流行病袭击、族长女儿病危。因为听闻到"力石"可治病而开始旅途。



WANG TANG

年龄:19岁
身高:165cm
体重:61kg
出生地:中国东安

中国的拳法家,为了得到免许皆传的称号,而接受了师父"寻找放出光的奇妙之石"的任务,依靠娴熟的拳法开始征程。



RYOMA

年龄:19岁
身高:170cm
体重:61kg
出生地:日本

日本小藩的下级武士,为了离开狭小的范围领略广大的世界而怀刀开始旅途,拥有着变为铠甲武士的变身能力。



ROUGE

年龄:23岁
身高:168cm
体重:48kg
出生地:阿拉伯玛塔托

是一名女占卜师,能自由地控制火焰。在占卜水晶中看到"力石"发出的光辉,因而身携特殊的舞蹈及占卜特技进行寻找。



JACK

年龄:??岁
身高:190cm
体重:61kg
出生地:英国曼彻斯特

英国发生了数起夜间残酷杀人事件,犯人便是JACK。他由于对发光的事物抱有极大兴趣,因而每晚偷袭女性,并寻找"力石"。

GUNROCK

年龄:38岁
身高:201cm
体重:111kg
出生地:东伯尔达矿山



在矿山工作,性格乐观。由于在工作间听说有关秘宝"力石"的传闻,因此离开矿山一心寻找。



38名人物超强连续技一举公开

有关各人物具体分析及战法请参看本工作室编辑的《格斗秘笈》



近C→(↓↘→C)→(→↓←C)→(→C)
近C→(↓↘→D)→D→(↓↙←↓→A或C)
蹲B→近C→(↓↙←↓→A或C)
跳C→蹲B→蹲A→(↓↘→↓↘→A或C)
跳D→近C→(↓↘→B或D)→(↓↘→A×2)→(→↓←A或C)→A或C



跳D→蹲B×3→(↓↘→↓↘→A或C)
跳D→蹲B×3→(→↓↘B或D)
蹲A→近D→(→↓←D)或(↓↘→↓↘→B)
跳D→蹲A→近D→(↓↘→↓↘→A或C)
跳后D→近C→(→↘↓↙←→↘↓↙←A或C)



蹲A→(↘C)→(→↓←→P)或(→↓←→↓←P)
蹲D→(↓↙←B或D)→(→↓↘A)→(↓↘→C)
近D→(↘C)→(→↓←→↓←A或C)
吹飞攻击→(↘C×2)→(↓↙←B)→(→↓↘A)→(↓↘→C)
跳D→近D→(↘C)→(→↘↓↙←→↘↓↙←A或C)



近D→(↘C)→(←↓→D)→(→↓↘C)
近D→(↓↘→↓↘→B)
跳D→近C→(↘C)→(↓↘→B或D)→(→↓↘D)
蹲B→蹲A→(↘C)→(↓↙←↙↓↘→A或C)
跳D→近C→(↘C)→(↓↘→↓↘→B或D)



近C→(↘A×2)→(↙→A)→(↓↘→A)
↘A×2→(←↓→A或C)→(→→)→(↘×2)→跳C+D
跳D→近C→(←↙↓↘→A或C)→(→B)→(→↓↘A或C)
跳D→近C→(→B)→(↓↘→B或D)→(↓↘→A)
跳C→近C→(←↙↓↘→A或C)→(↓↙←↙↓↘→B或D)



近C→(→B)→(↓↘→↓←A或C)
跳D→近C→(→B)→(↓↘→↘↓↙←A或C)
蹲B→蹲A→站A→(↓↘→↘↓↙←A或C)
跳D→近C→(A或C连打)→(↓↘→A或C)→(↓↘→↘↓↙←A或C)



蹲C→(↓↙←C)→(→↓↘A或C)
蹲C→(←↓→A或C)→大跳跃C+D
蹲C→(↓↘→↓←A)
跳D→蹲B→蹲C→(↓↘→↓↘→A或C)→跳D→近C→(→←↙↓↘→+A)



蹲B或蹲A→近B→(→↓←B)或(→↓↘A)
近C→(←↓→B或D)→(→B)→(→↓↘或(→↓←D)
近C→(→B)→(↓↘→↓←A)
跳D→近C→(←↙↓↘→+B或D)→(空中↓↙←+B或D)



近C→(↓↘→↓←B或D)
蹲A→(→↓↘C)→(→↓↘C)
蹲B或蹲A→A→(→↓↘C)或(↓↘→↓↘→P)
蹲B→蹲C→(↓↘→C)或(↓↘→↓←K)
跳D→蹲B→蹲C→(↓↘→↘↓↙←+B或D)



蹲B或蹲A→蹲A→(↓↑P)
蹲C→(↓↑C)
蹲C→(→B)→(↓↘→↓←C)
近D×2→(→B)→(↓↘→↓←C)
跳C→跳D→(↓↘→↘↓↙←+A或C)



近C→(↓↘→↓←A或C)
近C→(←↓→B或D)→(↓↘→A或C)
近C→(↓↘→↘↓↙←A或C)
(→B)→(←↓→B或D)→(↓↘→A或C)
跳C→蹲C→(↓↙←↙↓↘→B或D)



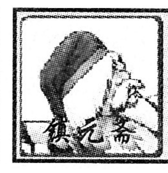
蹲B→A→(←↓→K)或(→↓←→↓←P)
近C→(→↓↘C)
蹲B→(→B)或(×2)→(→↓↘D)
蹲B→(→B)或(×2)→(→↓←→↓←A或C)
跳D→近C→(←↙↓↘→←↙↓↘→B或D)



近D→(→↓↘C)→(←↓→C)
(↓↘→A)→(↓↘→+D)→近C
(↓↘→B)→跳D→近C→(→B)→(空中↓↘→↓↘→B或D)
(↓↘→A)→(↓↘→D)→站C→(→B)→(→↘↓↙←×2A或C)



蹲A×3→B
近C→(→↓↘C)
近C→(↓↘→↓←C)
蹲B或蹲A→蹲A→(→↓↘P)或(↓↘→↓↘→P)
跳D→近D→(→B)→(近敌时↓↘→↓↘→A或C)



蹲B(蹲A)→B→(→↓↘C)或(↓↘→↓↘→C)
跳C→近D→(↓↓A)→(→C)
跳C→站D→(↓↘→↓↘→A或C)



近C→(←↓→D)
跳D→近D
蹲B或蹲A→蹲A→(↘B)或(↓↙←↓→A)
跳D→近D→(→A)→(↓↘→↓↘→B或D)→蹲A×3→(↓↙←↙↓↘→A或C)



近C→(←↓→D
近C→(↓↙←↓→D)
蹲B或蹲A→近A或近B→(↓↙←C)或(↓↙←↓→K)
(↓↘→A)→跳D→近C→(↓↙←↙↓↘→B或D)
(→B)→蹲C→(↓↙←↙↓↘→C)



近D(×2)→(→↓←C)
蹲B或蹲A)→近B→(→↓↘B)或(→↓←D)
近D(×1)→(↓↙←↓↙←B或D)
跳D→近D→(→↓↘A)→(→↘↓↙←D)
跳D→近D→(→↓↘A)→(→↘↓↙←D)



蹲 B→近 A 或蹲 A→(↓↙←↓→K)
近 C→(←→D)或(↓↑D→D)
近 C→(→A)→(↓↙←→D)
蹲 B 或蹲 A→近 C→(↓↙←C)或(↓↓K)
(空中↓↘→D)→蹲 B→近 C→(↓↓D)→(↓↙←↙↓↘→D)



近 B→(↓↘→↓↘→A)
蹲 C 或近 D→(→↓←→A 或 C)
蹲 C 或近 D→(↓↘→↓↘→A)
蹲 B 或蹲 A→A 连打→(↓↘→↓↘→A)
(↓↘→↘↓↙←C)→(↓↘→↓↘→C)



跳 C→蹲 C
蹲 C→(→B)→(↓↘→↓←B 或 D)
近 C→(→B)→(↓↘→↓←B 或 D)
(←→B×4)→(↓↑B×4)
蹲 B 或蹲 A→蹲 A 或 B→(↓↑A)或(↓↘→↓←K)



蹲 C→(→C)→(←↓→A)→(↓↘→C)
蹲 C→(→B)→(↓↘→↓↘→A)
蹲 B 或蹲 A→蹲 A→A 或蹲 A→(↓↘→↓↘→P)
蹲 B 或蹲 A→A 或蹲 A→(→↓↘A)或(↓↘→↓↘→P)
蹲 B 或蹲 A→近 A→蹲 C→(→A)→(↓↘→↓↘→P)或(←↓→A)



蹲 C→(←↓→A 或 C)→(↓↘→B 或 D
蹲 C→(→↓←→↓←A 或 C
跳 C→近 C→(近敌←↙↓↘→×2C)
蹲 B 或蹲 A→B1 段→(←↓→P)或(→↓←→↓←P)



近 C→(→A)→(↓↘→↓↘→A)
蹲 C→(→A)→(→↓←C)
蹲 C→(→A)→(↓↘→↓↘→A)
蹲 B→A 或蹲 A→(→A)→(→↓←C)或(↓↘→↓↘→A)
蹲 B 或蹲 A→蹲 C→(→A)→(→↓←C)



蹲 B 或蹲 A→蹲 A→(↓↙←B)或(↓↘→↓↘→P)
近 C→(→↓←→↓←A 或 C)
(→↓↘D)或(↓↙←A 或 B 或 C→D)→近 C→(→↓↘A)
(→↓↘D)或(↓↙←A 或 B 或 C→D)→(↓↘→↓↘→A 或 C)



蹲 B×4→B
近 C(×2)→(→A)→(→↓←→A 或 C)
近 C(×2)→(→A)→(→↓←→↓←B 或 D)
蹲 B 或蹲 A→近 A→(→↓←→P 或(↓↘→↓↘→K)
近 B→近 C→(→A)→(→↓←→P)或(↓↘→↓←P)



蹲 C→(←↓→A)→(↓↘→A 或 C)
蹲 C→(↓↘→↓↘→C)
蹲 C 或近 D→(→↓↘D)→跳跃 C
蹲 B→近 B→(↓↘→↓↘→P)
蹲 C 或近 D→(→↓↘D)→(↓↘→↓←C)



蹲 C→(→A)→(↓↙←C×3)
蹲 B 或蹲 A→蹲 A→(↓↙←A)
近 A→近 C→(↓↙←C)或(↓↘→↓←P)
近 C→(→A)→(↓↘→↓←A)
蹲 B 或蹲 A→蹲 A→(→A)→(↓↙←C)~(↓↘→↓←P)



蹲 C→(→A)→(←↓→B)
蹲 C→(→↓←→↓←B 或 D)
近 D(×2)→(→A)→(←↓→B)
近 D(×2)→(→↓←→↓←B 或 D
蹲 B 或蹲 A×2→(→↓←→P)或(→↓←→↓←K))



蹲 C→(↓↘→↓→B 或 D)
近 D(×2)→(↓↙←C×3)
近 D(×2)→(↓↙←↓→B 或 D)
蹲 B 或蹲 A×2→蹲 A→(↓↙←C)或(↓↘→↓↘→P)
蹲 B 或蹲 A→B→(↓↙←C)或(↓↘→↓↘→P)



蹲 B 或蹲 A→蹲 A→(↓↑C)
近 C(×2)→(→B)(×1)→(↓↙←↓→B)
(←→A)→近 C→(→B)→(↓↘→↓↘→C)
跳 D→(→B)→(↓↙←↙↓↘→B 或 D)
跳 D→近 C→(→B)→(↓↙←↙↓↘→D)



近 C→(↙→D)→(→←→C)
近 C→(→A)→(↓↘→↓←A)
蹲 B×3→(→A)→(↓↘→↓←A)
蹲 B 或蹲 A×2→(→B)或(→A)→(↓↘→C 或(↓↘→↓←A)
近 A→蹲 C→(→A)→(↓↘→C)或(↓↘→↓←A)



近 C(×1)→(↓↙→C×2)→蹲 C
近 C(×2)→(→A)→(↓↙←↓→A)
蹲 B(蹲 A)→近 C1 段→(→A)→(↓↙←C)或(→↓↘D)
蹲 B 或蹲 A)→近 C2 段→(↓↙←↓→A)
跳 B→蹲 B→近 C→(→A)→(↓↙←↙↓↘→A 或 C)



蹲 B×3→B
蹲 B 或蹲 A×3→(↓↘→↓↘→P)
蹲 B 或蹲 A)→近 B→(→↓↘B)
近 C→(↓↘→↓↘→B)
近 C→(→B)→(↓↘→↓↘→C)或(↓↘→↓↘→B)



蹲 C→(→A)→(→↙←↓→C)
近 D(×2)→(→↓↘A 或 C)
近 D(×2)→(→A)→(↓↙←↓→C)
蹲 B×5→蹲 A 或 A→(→A)→(↓↘→C)或(↓↙←↓→P)
蹲 B→蹲 C→(→A)→(↓↘→C)或(↓↙←↓→P)



近 C(×2)→(←↓→C)
蹲 B→近 B→(→↓↘B)或(↓↘→↓↘→B)
蹲 B×2→蹲 A→(↓↘→↓↘→B)
近 C(×2)→(↓↘→↓↘→D)
近 C(×1)→(↓↙←C×1)→(←↓→C)→(↓↓D)→(↓↑C)



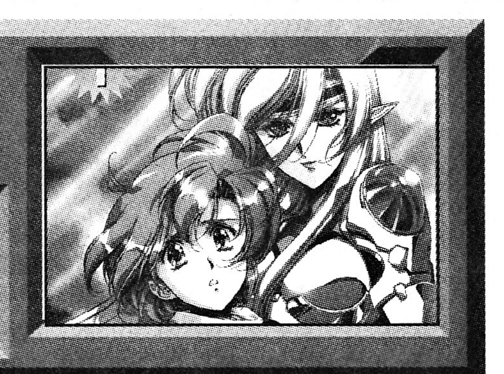
蹲 B×3→A
近 C(×2)→(→B×1)→(→↓←C)
近 C(×2)→(→B×1)→(↓↘→↓←A)
蹲 B 或蹲 A→近 A 或蹲 A×2→(→B)→(→↓←A)
或(↓↘→↓←P)



蹲 B 或蹲 A→近 B 或蹲 A→(↓↘→A)或(↓↙←K)
蹲 B→近 C→(↓↘→C)或(↓↘→↓↘→P)
近 C→(→↓↘D)→(↓↙←B)
近 C→(↓↘→↓↘→A)→(↓↙←B)
B×2→(↓↘→↓↘→A)→(↓↙←B)

电子游戏广场

完全攻略



热销游戏攻略的大公开

幻想水浒传 II

机种:PS　厂商:KONAMI　类型:RPG　媒体:CD－ROM　发售日:1998年12月17日

由于时间比较仓促，因此本游戏的攻略以简易流程为主，另外附加了大本营设施的详细介绍，而至于全部108位同伴仲间的方法及隐藏情节（如果有的话）到结稿为止还是个迷，因此在这里先向各位读者道歉了，如果我们能得到全部108位同伴的准确加入方法，会在第一时间向喜欢“幻想水浒传 II”的玩家作详细说明。

“幻想水浒传 II”纹章的秘密

在前作中的纹章是要装备封印球，又或者角色已经持有专用纹章后才可以使用该纹章的效力，而且一人只可装一个封印球，大家一定是觉得比较少吧?！不过在“幻想水浒传 II”中，每位角色都可以装备不只一个的封印球。

封印球最多可以装备的数目

在前作只可以一人装备一个的封印球，在今作中分别变成可以分开装备在头、左手及右手三处，换而言之，一个角色最多可以使用三种不同纹章的魔法，令玩者的自由度大大增加。

27之真之纹章

于前作中所出现过部分的27之真之纹章，传闻是威力极大的纹章，不过可惜在前作所出现过的27之真之纹章就只有诅咒纹章（ソウルイーター）及门之纹章。但是在今作,27之真之纹章当然会继续出场,除诅咒纹章及门之纹章之外,其他新的纹章将会陆续登场。

一人可以发动组合魔法

当两人同时使用LEVEL 4魔法,就可以发动组合魔法，今作除了依然继承了这一个系统之外，原来在今作还可以一个角色发动这一招组合魔法啊！方法很简单，若该名角色持有一个以上封印球，只要你在发动LEVEL 4魔法时,就有机会发动新的组合魔法。

继承前作的记录

最重要的一点,就是在开始“幻想水浒传 II”游戏,为主角改了一个名字之后，就会问你是否继承前作“幻想水浒传 I”的DATA，若大家有前作的记录，就一定要继承,可能在游戏内会多出一些什么也说不定呢?

纹章大公开

旧纹章

火之纹章:以攻击为主的纹章,LEVEL1“火炎之矢”。

风之纹章:拥有攻击、回复及辅助三种性质的纹章,对空中的敌人特别有效。LEVEL 3“切裂”

雷之纹章:单体攻击魔法较多的纹章,威力强大。LEVEL3“天雷”

水之纹章:回复及辅助效果的纹章。LEVEL 3“优雅之流”

土之纹章:多数是间接辅助系魔法的纹章。LEVEL 1“土之守护神”

破魔之纹章：对不死系特别有效而且还拥有回复魔法的纹章。LEVEL 1“小言”

新纹章

辉盾之纹章：主角右手所继承的纹章，攻击回复两者兼备。LEVEL 2“辉光 ”

黑刃之纹章:祖儿右手所继承的纹章,攻击魔法较多。LEVEL 1“制裁之时”

暗之纹章:诅咒纹章所属,懂得令人死亡的纹章。LEVEL 2“魂之盗人”

苍门之纹章:门之纹章所属的纹章,LEVEL 1“开门”

特殊攻击纹章

鸢关之纹章：若角色使用手里剑系武器的话，才可以使用的纹章;使出时角色会跃上空中,向全部敌人攻击。

牛头之纹章：使用斧系武器角色才可以使用的纹章；可以使一行的敌人受到伤害。

特殊效果纹章

在战斗时不能使用的纹章，不过这并不代表它们作用不大，因为这一些纹章有些是增加攻击力、回复体力和魔力吸收等等，而且这一种纹章，好像不是装备在头、左手及右手，但是它确实有着一定的实用价值。

在装备了手技之纹章之后,于战斗后所得的金钱会更加多。

专用纹章

机关之纹章:メグ专用之纹章,利用机关人形向敌人攻击。

白圣女之纹章:ジークフリード专用纹章,攻击力会因应LEVEL而变化。

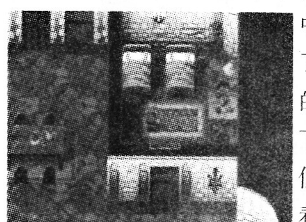
白虎之纹章：ロンチャンチャン与ワカバ专用之纹章；纹章相同但攻击方法却不一样。

炎之龙之纹章:ザムザ专用之纹章;使用时双手会击出火炎。

山鼠之纹章:ミリー专用之纹章;使用后,山鼠拍档ボナパルト会向敌人攻击。

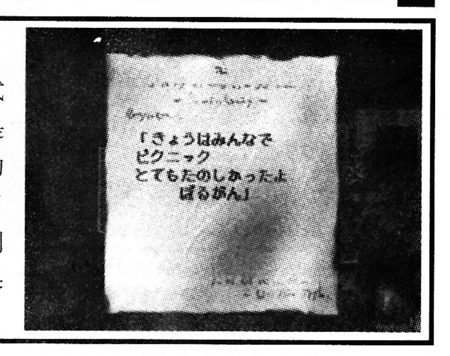
大本营新加入的设施详细说明

在与强大的敌人作战中你要将自己的大本营逐渐地发展起来，这是在前作中就已出现的系统，本次大本营中又追加了许多新的设施。下面让我们来看一看。



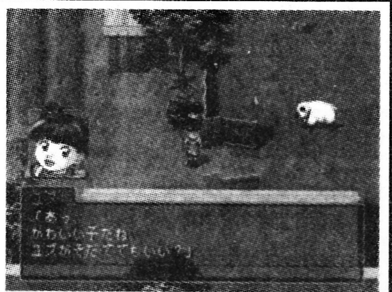
目安箱

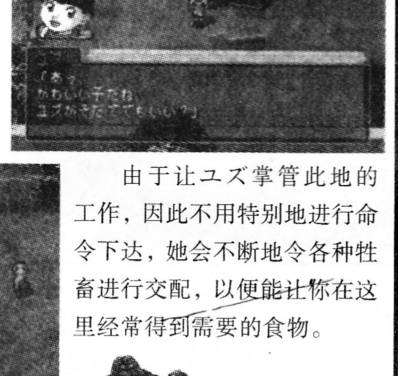
本来是让人们以书面的方式存放意见及其他困难的地方，但是在游戏中出现的都是十分可笑的事情，似乎违背了原先本来的目的，但是也许会从这些笑料中得到某种重要的提示也说不定。但如果看不懂日文的话就……



牧场

将羊、猪、鸡等家畜安置在这里让此地的职人ユズ来帮助放养，经过一段时间后便可从这里得到食用的肉制品及乳制品等，用这些食物可以参加在食堂中举行的烹饪大赛。





由于让ユズ掌管此地的工作，因此不用特别地进行命令下达，她会不断地令各种牲畜进行交配，以便能让你在这里经常得到需要的食物。



ユズ

在此地是掌管牧场的少女，在ハイランド王国发动战乱期间藏身于某村之中，因主人公帮她找到了自己喜爱羊，于是便决定随主角一起来到大本营建立牧场。

作成魔法道具

游戏中唯一可以当作魔法道具使用的物品“札”，它是对纹章术进行补充的物品，当纹章魔法用尽时玩者可利用其它装备中的此种魔法道具来代替纹章术使用，其效果与相应的纹章几乎是相同的。

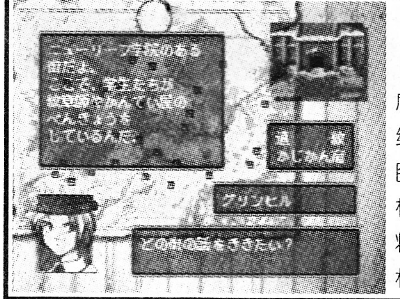
展望台

当大本营建成到一定规模后便会出现展望台这个设施，它可以将大本营的全景尽收眼下，这也是吸取前作特点的设施，在观望景观时可以令观望的角度随自己意愿而自由变换。



瞬间移动

玩者可在此处利用瞬间移动到你想要到的城市，不过要注意的是如城市还是在王国军的统辖之内则不会登录在此。

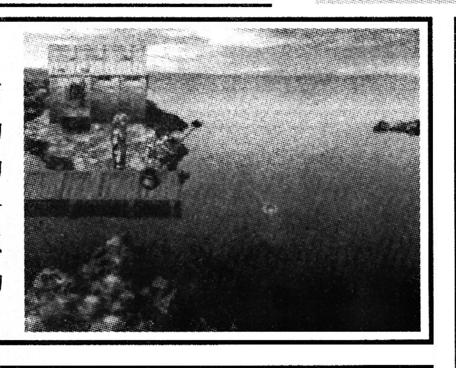


地图绘制

当游戏进入中后期，地图职人便会绘制出全体的水浒图，而地图中所表示村庄中的设施也会将其资料显现出来，相当方便。

渔 师

在大本营靠近湖泊的地方，有一位教你钓鱼的同伴，此处可以钓到一些烹饪用的鱼类，具体的垂钓方法则由此地的渔师ヤム・クー教你，当你掌握了此方法后便可以钓到此地盛产的淡水鱼类，遗憾的是没有海水鱼种。



守护神

雕刻家ジュド利用你给他的守护像设计图便可以在大本营的大厅中雕刻出不同的守护像，而守护像设计图分为头、体、足、尾四种，而守护像的类型也分为四种。

取得设计图的方法是在各地的宝箱中取得，或者还有其他的方法。



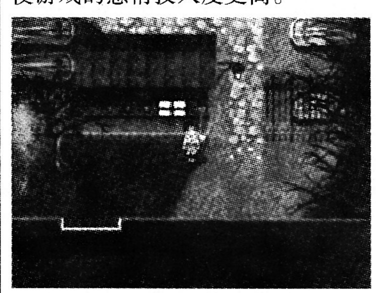
ジュド

グリンヒル市中学院的雕刻家，有精湛的雕刻技术。

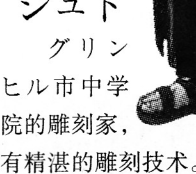
墓 场

是在大本营后面建立的墓地，在前作中同伴死去后便被埋在此处，而在今作中也延用了这个设定，使游戏的感情投入度更高。

在墓碑前调查便会发生死者的名字，虽然墓地的气氛较为阴森，但还是有一些人来为了祭奠亲友而来到此处，也正是因为这些人的到来使得本来恐怖的地域变得十分神圣 。

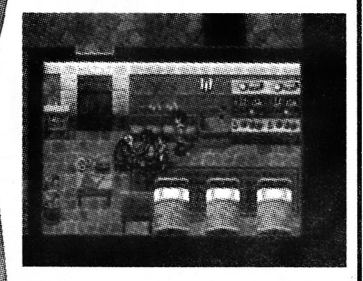






医 者

在前作中就已经登场的职业，在本作中虽没有看病这个明显的概念，但是她的存在是为了给大本营内一些病人进行诊治，完全是一种将大本营的生活气氛烘托出来的设定，而医者的存在从主观上是没有任何意义的。



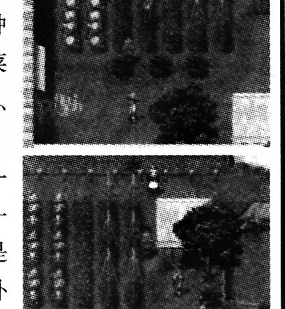
ホウアン

从她的面貌上看是一位具有祥和性格的人，在成为主人公同伴之前是ミューズ市医院的院长。

耕 作

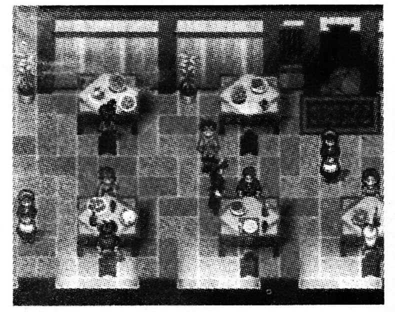
在此地会有同伴帮你种出许多农作物，包括各种蔬菜及果物，它们的作用与家畜、鱼同样是烹饪的材料。

由于种植到收获是有一定时间的，因此主角要经过一定的时间后再来此地观看是否有新的作物可以收获，另外此地还有迷你游戏。



餐 馆

当你在牧场、渔师、耕作处得到了各种材料后便可以在大本营的大厨房中作出各种精美的食物，而丰富的材料可以令烹饪菜单上的选项更多。另外，在厨房中还可以进行“料理对决”。



大本营继承了前作的设施详细说明

在前面介绍了“幻想水浒传Ⅱ”中新加入的设施,. 而在前作中颇受好评的设施同样被“Ⅱ”继承了下来。

本次向大家介绍的是与游戏有深刻关系的系统设施，与前作相比，它们有了明显的强化，使玩者们更方便的在这些地方进行武器道具纹章等装备的更换。



宿屋

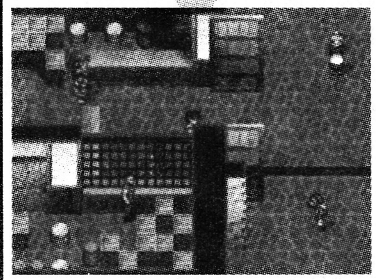
在本处地中除了餐馆、澡堂可以回复体力外，宿屋的作用不但有同样的功能，而且还可以进行SAVE。



ヒルダ

成为主人公的同伴之前，她是ミューズ市附近“白鹿亭”的宿屋主人，经过遗迹事件后加入。

仓库

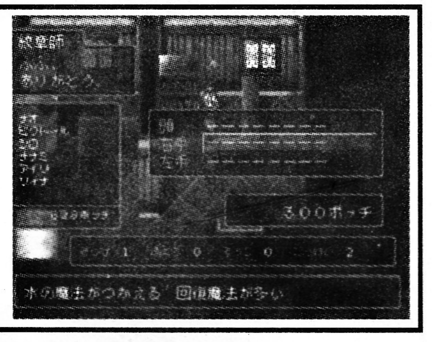




此地可以存放暂时不需要的各种物品，但是由于仓库的存放容量有限，因此不能无限制地存储道具，没用的道具要尽快卖掉，以便令仓库更能发挥它的作用。

纹章师

在纹章屋中前作的ジーン依然担当纹章师的作用，在给角色装备纹章时要注意有些纹章是固定在某个位置的，而像主角右手的纹章则是不能替换的，其它的一些通用系纹章可以安装在头、左手、右手的任意一个部位。



防具屋



由于是大本营，因此此地所能买到的防具可以给任意一位同伴装备，省去了不断更换同伴的麻烦。

ハンス

是商业中心ミューズ市的武器商人，成为同伴后担当本处地的防具屋主人的工作。

道具屋

此地售出的道具一般属于回复系，随着本处地规模的增大还会出售其它装备类的物品。

アレックス

是宿屋主人ヒルダ的丈夫，在成为同伴之前是“白鹿亭”森林附近的宝物猎人，经过了“シンダル族の遗迹”事件后与ヒルダ一同成为同伴。

图书馆

将世界各地搜集的图书放到这里，玩者可以在图书中得到一些很有用的情报，这些情报对冒险有着很大的作用，从情报中你可以得到重要物品、贸易以及各种知识的重要情报资料。



エミリア

是グリンヒル市学院的一人，成为同伴后是本处地图书馆的管理员。



冶炼屋

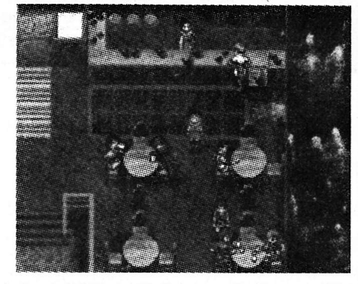
由于本游戏并没有武器出售，因此武器的等级就全靠冶炼来提升，在游戏初期由于受到冶炼师的限制，武器的等级不会升的太高，到游戏的中后是到了较高级的冶炼矿石后便可以将武器提升到最高等级。

テッサイ

他人生最大的心愿便是锻造出优良的兵器，但是不知出于什么目的离开家乡出去旅行，当游戏进行到后期他便会在某村的冶炼屋中等待主人公。



酒场



主要是更换同伴的场所，在此地还会有许多本来是好多的人促膝长谈，与他们交谈说不定会得到了些有关的情报。如果本是好友的两人有一人加入冒险的队伍中，另外一人就会在此地独自饮酒等待。

石板

此处记录了已经得到的同伴的星座及众人的其它资料，另外大家也可以从此地看出由哪些星座成为同伴以便下一部工作。

鉴定师

在世界各地如得到了带问号的道具后便可在此地进行物品鉴定，鉴定后的物品多为交易用，根据各地的差价可以进行交易品倒卖。

レブラント

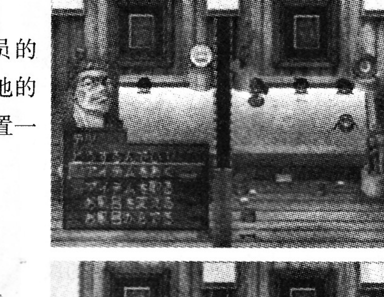
在本处地鉴定屋中工作的男子，他对自己的鉴定能力有着绝对的自信。

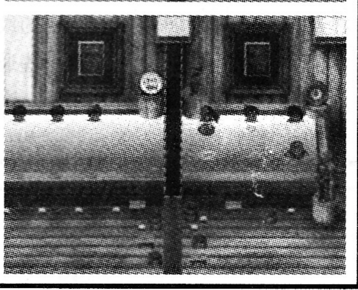
风吕

此处的功效基本是用来恢复全员的HP及魔法值，另外当得到了有关此地的物品后交给他，他会把此处的景致布置一新，使玩者有一种温馨的感觉。

テツ

是住在レイクウエスト村的风吕职人，被主人公的诚意所打动而成为同伴。



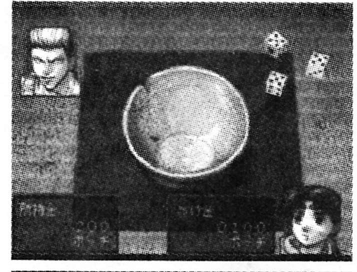


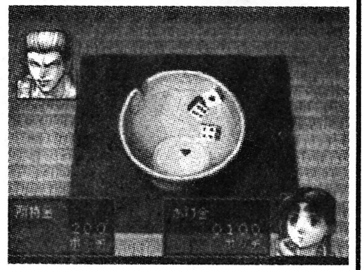
赌博场

由于锻造武器所需的资金十分庞大，因此要在此地与シロウ进行赌博来积攒费用，随着次数的增加，每次下注的金额也会逐渐庞大，只要经常SAVE便可以常胜不败。

シロウ

是住在レイクウエスト村的赌博师，被主角以高超的赌技所折服而成为同伴。





电梯

由于大本营规模的不断扩大，如靠步行上下楼那就太麻烦了，而发明家アダリー发明的电梯便可以以极少的时间来登上不同的楼层。

アダリー

住在サウスウィンドゥ市的大发明家，成为同伴后制作了大本营的电梯。



情报收集

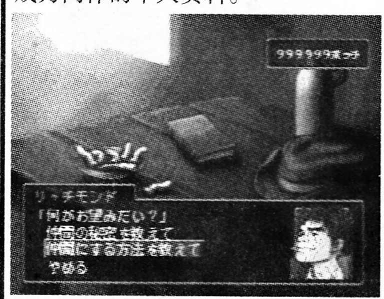
身在大本营中厅的左方，这位老奶奶会不时地提供一些有用的情报，当你不知道下一步该进行何事时，只要问她就会得到信息，不过这位老奶奶平时一动也不动，那么她的情报是从何处得来的呢？真让人搞不懂。





侦 探

在进行完“收军师”的事件后（在水闸下方找硬币），就有机会令这位侦探成为同伴，但是其条件是必须猜出他所制出的硬币哪一面朝上，在一般情况下玩者是不可能猜对的（两面的图案一样），你只要猜几次后来到他所在村庄的酒场内，便可以从一个人身上得到同样一枚两面有相同图案的硬币，只要将这枚硬币拿到他的面前，就可使其成为同伴，收得他后在大本营内给你指出还没有成为同伴的收得方法及成为同伴的个人资料。



界面变更

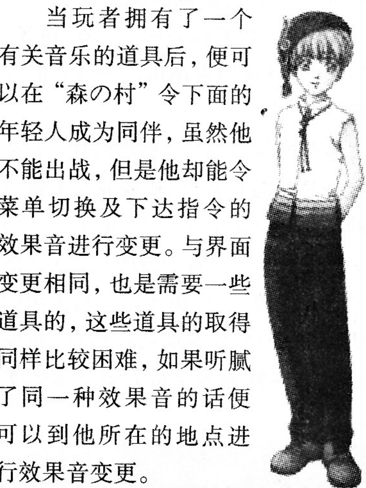
游戏中各种菜单的界面是事实先固定好的，在通常的情况下是不可以改变的，但是如能有幸令下面这位大叔成为同伴的话，便能令操作界面的颜色进行改变。

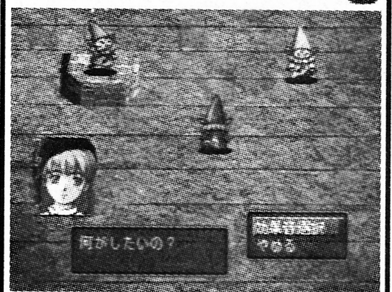
不过其中有一个问题是，究竟你能获得多少个界面变更的道具，由于这些道具分散在世界各地，有的是在道具屋中购买得到的，有的则是在宝箱中隐藏的，要想将其收集完全，确实是一件十分困难的事情，但如果你能有幸全部得到的话，那么将会有许多颜色供你选择。



效果音变更

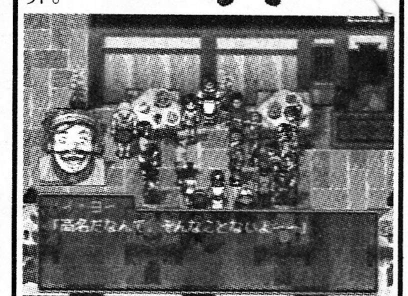
当玩者拥有了一个有关音乐的道具后，便可以在“森の村”令下面的年轻人成为同伴，虽然他不能出战，但是他却能令菜单切换及下达指令的效果音进行变更。与界面变更相同，也是需要一些道具的，这些道具的取得同样比较困难，如果听腻了同一种效果音的话便可以到他所在的地点进行效果音变更。





烹饪大赛

当你从牧场、渔师、蔬菜种植场得到了食物后再配合各种调料，便可以进行烹饪比赛了，由于烹饪调料是购买或是找到的，因此相当珍贵。另外，有些烹饪用具则是通过对话从某些人的手中得到，因此要想进行一场精彩的烹饪比赛就要将这些道具全部找齐。



船 场

当令具有瞬间移动能力的同伴加入之前，到湖的另一边只能靠乘船去。在大本营一层的后面便是乘船的场所，在此地可乘坐帆船到其它有港口的城市去。

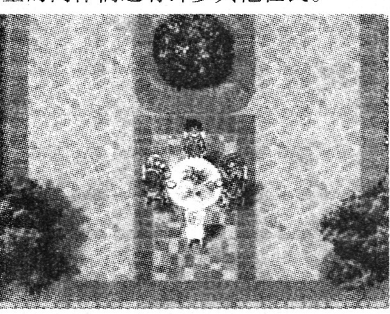
另外，当发生了重要事件时船场也通常是玩者的出发地，不过当那位有瞬间移动能力的女子成为同伴后，船场似乎失去了它的作用。但是如果有固定情节发生时很可能被强制地将玩者运用船只传送到另外一个地区，如果这种情况的出现机率会越来越少。

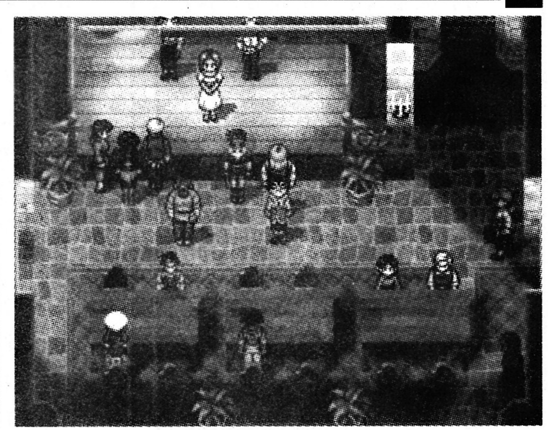


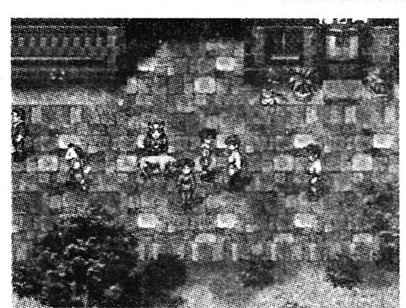
大本营城中生活感极强的景致

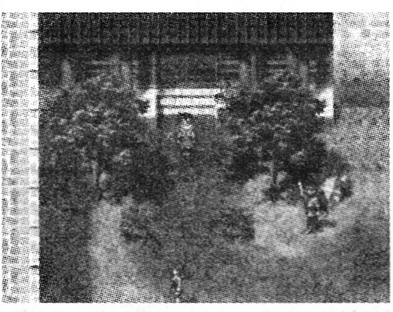
在前作中大本营的风格有点像城堡，而在本作中由于加入了许多新的要素，使大本营可随时间的推移建成生活感极强的都市，在城市中除了属于108星的同伴们还有许多其他住民。

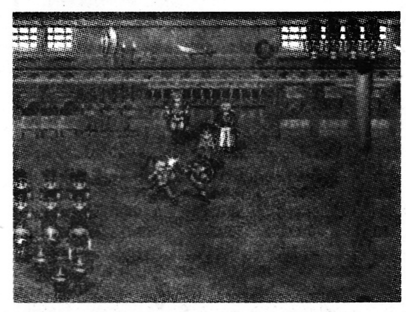
在本作的大本营建设中虽然不由玩者直接参与，但是随着游戏事件的不断发生及同伴的不断增加，大本营的建设及规模也会逐渐完善。建成后的大本营其地域是很大的。

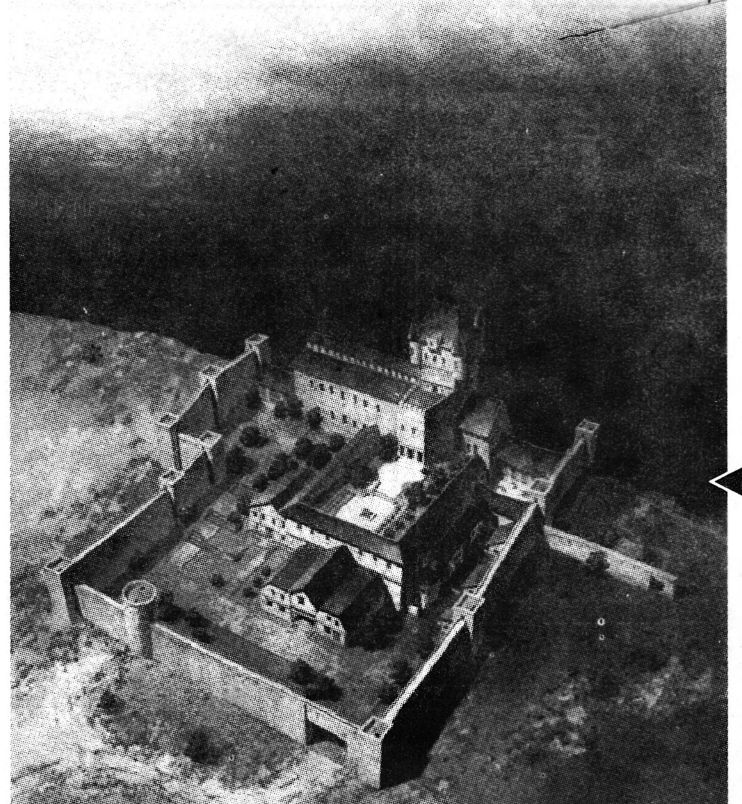








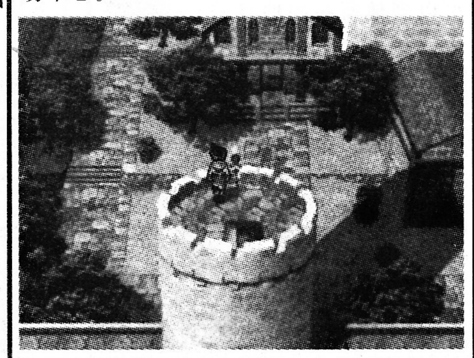




参考 大本营全景

左面便是以上空俯视的角度观看大本营的全景，大家可以看到花园、广场、道场、天台等设施，并且从图中还可以确认它们的位置关系。

而大本营的位置与“幻想水浒传”的标题意义有着深刻的联系，具体地说大本营是处在图的西面侧突出的半岛上，由于它三面环水，使得它的军事位置十分明显，在防御上有着天然的优势，另外由于可以自由出驶船只，因此可以向世界各地运送物资，以便使得自己的大本营成为全世界最繁荣的贸易中心。



《幻想水浒传Ⅱ》简易流程攻略

1 佣兵队の砦，被救出的主角在此地要利用迷你游戏进行勤杂工作。

2 **リューベの**村，在此处可遇到三位艺人并成为同伴。

3 燕北**の**山路，有三位同伴加入可顺利通过此地,注意有 **BOSS** 拦路。

4 **キャロの**街，与女主角**ナナミ**再会。

5 在**リューベの**村的森林救起掉在地上的小鸟后可令**キニスン**和狼成为同伴。

6 处刑场~**キャロの**街，在危机时刻被佣兵队的两人救出。

7 燕北**の**山路，通过山路后回到佣兵队的砦。

8 佣兵队**の**砦，得到佣兵队的许可后可自由出入此地。

9 **リューベの**村，在村中可找到**リキマル**、**ミリー**两位同伴。

10 **トトの**村，在此地的宿屋可找到**ザムザ**并使其成为同伴。

11 **ミューズ**市，没有特殊的事件,只是来购买装备及封印球等物品。

12 **トトの**村，会发生村庄被烧的事件。

13 **リューベの**村，通过村子后面的森林可来到一间小屋并令**ツァイ**成为同伴。

14 佣兵队**の**砦，与**フリック**进行模拟性质的一骑讨。

15 砦**の**攻防，首次出现的与王国军模拟战。

16 **トトの**村，在此地可令**ハンナ**成为同伴。

17 **ミューズ**市，由于没有通行证,因此不能进入此市。

18 白鹿亭，此间的主人持有通行证，只要随**アレックス**一起探索遗迹便可得到。

19 **シングル**族的遗迹，在遗迹中先取得圆、三角、四角三种石板便可进入遗迹最深处，打败 **BOSS** 后得到此处的宝物。

20 **ミューズ**市，在此处的酒场内可令**アニタ**成为同伴。

21 **ハイランド**国境，在通过此处的森林中不断地消灭出现的妖怪，可令人员的能力大幅度提升。

22 **ミューズ**市，在城外会发生模拟战,掩护 **NPC** 并取得胜利。

23 **コロネの**村，找出可以乘船的方法离开这片大陆。

24 **クスクスの**村，在此处整理装备及道具后便可离开。

25 **サウスウインドゥ**市,在此处会得到北面的城市有妖怪出现的情报。

26 **ノースウインドゥ**市，会初次与吸血鬼战斗，因为此时吸血鬼是无敌的,所以准备寻找克制它的方法。

27 风**の**洞窟，在此处可找到对付吸血鬼的星辰剑。

28 **ノースウインドゥ**市，在此处再次与吸血鬼战斗并一定要取得胜利。

29 **サウスウインドゥ**市，在此处得到情报后准备前往东面的村镇。

30 **ラダト**街，在镇中打听有关军师的情报。

31 **ラダト**街酒场，找到一个神秘的男子。

32 水门，军师把硬币丢入水中，在水门上找到可以关闭水闸的人,经过一夜找到水中的硬币后,军师便加入队伍。

33 **ノースウインドゥ**市，此处会变为你的大本营。

34 在大本营寻查一番后便会出现地图模拟战的情节。

35 在本处地村口与人对话后回到议事厅。

36 回军师处可得到 **108** 星石板，此后便可在大厅中央检索其他同伴资料。

37 **クスクス**城与人赌博，一定要将他的 **5000** 元全部赢掉才算胜利。

38 先去**サウスウインドゥ**宿屋二层可令先前白鹿亭的那一对夫妇成为同伴。

39 再去**ラダト**街鉴定屋门口先前那位神秘男子进行猜硬币的游戏（由于硬币两面图案相同,因此一定会输)。

40 回酒场得到假硬币，再回到鉴定屋门口将职业为密探的同伴收得。

41 回到本处地后，准备乘船去**レイクウエスト**。

42 **トウーリバー**发生钱被偷事件，与村民对话后发现小偷进入飞翼族领地。

43 回镇中的大厅后住宿一宿，再次发现小偷,并随之进入地下迷宫,并把此处的 **BOSS** 打倒。

44 回市中心有事件发生。

45 回到宿屋过夜后第二天发生战争。

46 战斗胜利后回大厅令狗族长老加入，并且在村口收得小偷成为同伴，带小偷回地下迷宫中的隐藏通道收得另一名飞翼族同伴。

▼

47 回大本营会议室有事发生。

▼

48 乘船再次来到**レイクウェスト**，并通过**トゥーリバー**去**グリンヒル**。

▼

49 进入**グリンヒル**的大学与大学接待处的女子对话后向上走可遇到市长的贴身侍卫。

▼

50 回大学左边的宿舍休息，第二天早起去大学门内左侧阴影处与一女子对话。

▼

51 去本市的宿屋有事件发生。

▼

52 再回大学宿舍，夜间有黑影事件发生。

▼

53 在宿屋地下室发现隐密通道(点灯)。

▼

54 来到大学地下室后出来可找到那个黑影，推左边的石像来到大学后森林中的木屋。

▼

55 再回到大学后会发生战斗，并且有护送市长的事件发生。

▼

56 回大本营休息后会发生地图模拟战。

▼

57 准备去北方骑士团领地（通过森**の**拔**け**道），在此地被骑士团的人带入**ロックアックス**城。

▼

58 之后会发生只是观战的地图模拟战。

▼

59 出城后准备前往**マチルダの**关所，在去之前可先来到街道**の**村，在此地会发生去落帝山的事件，并收得几名同伴。

▼

60 之后来**ミューズ**市，看到被解开封印的兽之纹章。

▼

61 回**ロックアックス**会发生骑士团内乱的事件，并可收得两位骑士团同伴。

▼

62 回本处地后准备去**ラダト**，在此处的水闸下面可乘船去**バナー**村。

▼

63 沿山路前往共和国所在地，在此处的皇宫内会见大统领，可选择此处的两位同伴的其中一个。

▼

64 回大本营会发生地图模拟战(必败)，晚上准备军师献计准备袭击帝国的王子。

▼

65 分三队与王子决战，主角带的是最后一队，战胜后会发生一骑讨事件。

▼

66 回大本营准备前往**ミューズ**市与帝国进行和谈，但却中了帝国的陷阱。

▼

67 主角被救出后回到本镇会有灯龙山山贼出现。

▼

68 与山贼一起前往龙口之村，因为有了山贼的加入会顺利地通过这里来到左边的虎口之村，在山道中会发生山贼兄弟碰面的事件。

▼

69 来到**テイント**村的大厅有事件发生。

▼

70 主角与女主角两人在一起的时候去矿坑会遇到以前的那个吸血鬼，与之战斗是没有胜算的，只要撑几个回合，吸血鬼便会逃走。

▼

71 出矿坑后发现村子已被僵尸占领，而主角也昏了过去。

▼

72 来到**クロム**村后主角被救醒，并且准备从右边的迷宫利用隐藏通路回到**テイント**（此时正面进入**テイント**村是不可以的）。在迷宫深处会与BOSS石巨人进行战斗。

▼

73 成功地来到**テイント**与吸血鬼进行决战。

▼

74 回大本营后在夜间会发生暗杀主角的事件。

▼

75 第二天准备前往**グリンヒル**，并且再次出现地图模拟战。

▼

76 胜利后准备从森林通路进入**グリンヒル**城，在森林中会与先前的暗杀者发生战斗。

▼

77 来到**グリンヒル**城后先解决拦路的士兵后会与此处的BOSS骨龙发生战斗，要注意骨龙是不怕雷魔法的，另外在城中有恢复与记忆点要好好利用。

▼

78 战胜BOSS后便可夺回**グリンヒル**城，紧接着再次发生地图模拟战，在此场战斗中，王国军会提前退去，因此只要打败先前那个暗杀者所带领的少数民族部队便可获胜。

▼

79 回大本营准备前往骑士团领地，通过迷宫后来到骑士团皇宫深处，此时会发生女主角受伤的事件。

▼

80 回大本营，女主角因伤势过重而死去。

▼

81 整备部队后以最强的状态去**ルルノイエ**城准备进行决战，此处的迷宫很大，并且有拦路的士兵，因此要事先多带一些回复系的道具。此城的最深处便是解开封印的兽之纹章所幻化的双头魔兽，战胜它便可基本完成此游戏。

▼

82 战胜最终BOSS后回到大本营，先不要去议事厅，利用瞬间移动去**ルルノイエ**城右下方的天山**の**山路与主角开始的那个朋友会面，在此地要与他一对一的对决，此时无论你怎样选择**ジョウイ**都会死去。

▼

83 全游戏结束!





厂商:SCE　机种:PS　类型:RPG　媒体:CD－ROM　对应:振动手柄及 PDA



夢幻世界地図

调查队 **9** 人受到怪兽攻击,只有**ゴン**和**ドン**回来了。可以自由行动后就去会议间。从森之魔女得到联络,会议后就可以出城了。

●听关于世界城市的说明

与第一代故事时不同,在梦幻世界的冒险中,有许多与以前不同的部分,首先在城内了解战斗方法和技巧、魔法的用法。出了城向右上行是迷之森的入口。会有**ナルシア**来交谈。

●拾到“**ホーリ一map**”

在连接城镇村庄的道路“梦幻**フイルド**”上,每次出入“道路”的形状会变化,在“迷之森”中,能唱歌的话,梦幻**フイルド**时会有自动测绘图,其中有**ホーリ一map** 的卷轴,找到要马上读。

●佣兵**ダイソン**加入

进入**タキネン**村向右侧走,有个**ホニリ**的人。走过这个人直到右边桥的附近,或是过右方处,通过内部的路到右边桥的附近,以及与路边的人对话,不到以上的场所是不能发生的。

●从**キルダ**得到“魔法地图”

●拾到**ホーリ一**灯

●得到“龙之翼”、“龙之像”

在**キルダ**的馆,可得到记录在梦札世界中去过的地方的“魔法地图”,离开**タキネン**村,去王家的洞窟。洞窟很暗,不过马上会得到“**ホーリ一灯**”向里走吧。到了王家之间,有宝箱可得两个物品。

●佣兵**メル**加入

出了得到“龙之翼”和“龙之像”的洞窟,从森之魔女那里学会魔法。之后通过迷之森的城下町,这回可见到像猫的人。佣兵们是事件不发生不会成为佣兵的人。

●“龙之像”置于城之前

佣兵所还没打开。回到城下町先到城去一下,到达城入口的**ピエトロ**安上“龙之像”、有一个使用魔法的人回来,从此“龙之翼”可作道具使用了,可以一下飞城去。不过要注意回到一次后,要去的地方必须自己走去。

●禁闭**パウロ**国王、王子

●**パウロ**失踪

入城后去王之间。报告旅行成果后,**ピエトロ**被关在自己的房间里,回到房间后到廊下去,进入后面情节,在廊下的王子止步入眠时,**パウロ**国王也会出城去。

●佣兵所开设

父亲也不在了,**ピエトロ**出去找。父亲可能去“西部山脉”了。出了城的**ピエトロ**会遇到佣兵所开设的场面,可以雇佣兵以备日后危险的旅行。

●佣兵**ロビン**加入

●与**ガミガミ**魔王说话

离开西部山脉后,会有 **POPOROGUE** 物语”中的同伴**ガミガミ**魔王的新城。在入口处遇到了佣兵**ピエトロ**,之后在城最上层可见到**ガミガミ**魔王。

秘密武器★最初的礼物“**ガミガミロボ**”

听了**ガミガミ**魔王的话后去**ガミガミダンショヨン**。注意一下陷阱并前进,到了最下方的一层,打倒**ゴーレム**后有秘密武器间,不过实际上?这里是得到最初的礼物。

ピエトロ让**ガミガミ**魔王停了嘴,然而为了让其帮忙寻找父亲又去追他。在**ポポロ**草原有大岩石堵路,**ガミガミ**魔王出现并毁了它。

●入镇之时与父亲再会,但没有……

用虫形怪兽不能通过光之门离开**ポポロ**草原,这里是另一世界的城,走过传板进城,马上可以见到父亲,父亲逃走后,去宿屋可再见一次。另外,旅行记录没有父亲哪里的记录。

●佣兵 **3** 名加入

在**トンクウ**有 **3** 人成为佣兵,必须先见到他们,①赁船屋和②酒场地下深处舞女室。去看看吧!①有**レパルド**和**ミーシャ**,②有**ドクマ**

●“怪物手册”增加

与在**トンクウ**町上方钓鱼的男子谈话,得到“**アイテム**帐”和“梦**フィールド**帐”,以前去过的地方和拿到的物品都记在其中。

●救恋人

不要忘了给可怜的恋人们以帮助,可得两个物品,并打开**ポポロ**草原的光之门,之后在酒场听唱歌,初听可能听不懂,实际上其中有旅行的窍门,在**トンクウ**可听攻略旅行的建议。

●**ナイトメア**的恶梦 **1**

父亲走后,再在**トンクウ**住一晚并做梦。如果此地不住,去别的地方后再回来也可梦见。

●与**ミルト**见面

●得到“ロボット之腕”

走出トンクウ开始的奇怪洞窟(入口有人在那里,与之谈话)是大十字路,见到ミルト后还不能成为佣兵。之后进入灼热洞穴,在深处有“ロボット之腕”,拾起来吧!

●佣兵ザッパ加入

到达沙漠之町コロモック,在町下方的大骨头前站着佣兵ザッパ,与之交谈,只从旁边走过是去不了佣兵所的 。

★在格斗场借出“ビン”

●ナイトメア的恶梦

●ソシム第4人同行

访问町之公共设施(注意:下方入口建筑内有スタビン)格斗场后,前行ピラミッド。在格斗场予存“ビン”,与町上方名为“ソシム”的老人交谈,作为第4个同伴,就可去ピラミッド了。一旦加入后在ピラミッド攻略完成前,ソシム是不会离开的。到了コロモック在最初的宿屋住下来,可看见别的恶梦。

●再会ミルト

●ソシム,打开ピラミット之门

走出カラカラ沙漠到ピラミッド前,又见到ミルト,但不是佣兵了。在ピラミッド入口,ソシム用咒文打开了门,不过进入后リターン用魔法会又回到コロモック,要注意。

在ピラミッド深处的“憎恶之ミーソス”战。胜利后在深处得到“ファラ之水”,クルト和ミルト两人成为佣兵,回到村子去格斗场,沙漠会变绿,可得到用过的“ビン”。以后开设佣兵银行,第4同伴会走掉。“カラカラ沙漠”消失了,要本次作品完全完成的人,按攻略进行吧。

●得到“ファラオ之手”

●佣兵ミルト和クルト加入

●在井前得到“ビン”

这里总结一下从冒险开始到打倒梦魔的大部分内容和应该如何行动。不过此外也仍然隐藏有各种各样的情节,不用死死地按顺序进行,来回走或是回到以前地方修行都可以,这是在梦的世界中嘛,以后会变得更加自由。另外,想要了解详细的冒险者接着往下读吧!

●佣兵ボリス加入

●在锻冶屋内得到鸟笼

●可以去大冰穴

●得到“ゆうしゃのあかし”

去大冰穴取B4的宝物“ゆうしゃのあかし”,有了这个玩者可自己控制佣兵。

●佣兵ラウラ加入

●佣兵ユキ和フサシ事件

●得到“スロットマシーン”

以上3个事件是记录前发生的事件,要注意收集物品的人。佣兵ラウラ有许多事情会发生,加入后要尽快培养提升。ユキ和ムサシ加入会很弱。

●ナイトメア的恶梦3

在町中看到的ナイトメア的梦中有恐怖和欲望两个恶梦故事,必须住在ガバス的宿屋才可以见到梦。

●大富豪与挑战者事件

在屋上从士兵得到许可证,接着把从大富豪那得到的戒指交给地下的ルース,最后在原大富豪的房间得到金之武具。

●学会锻冶的ハンス事件

从トンクウ的锻冶屋人处得到鸟笼,在エレベーターホール见到ハンス,没有鸟笼就见不到了。

●ガミガミ魔王事件

在よろず屋可见到ガミガミ魔王。赶忙去有宝物的地方吧!

●ディモス教会事件

在ガバス塔3F的ディモス教会发生事件后,通过墙上的洞,走下塔内的台阶。出去后有“死者之廊”。从这个回廊走出后是“幽灵城”了。在入口处可以回复和记录。打倒ディモス后,连接“死者回廊”与“幽灵城”的墓场之墙被毁,出现往タキネン村的梦幻フィールド。

●开通“长寿之大木”

●在ギルダ馆前,ガミガミ魔王事件

打倒恐怖的ディモス后幽灵城毁坏,并打开了“长寿大木”的フィールド,此时去ギルダ馆可见到ガミガミ魔王事件。

●佣兵ヤノン加入

收集分在3处的部件,与トンクウ的头合体就完成佣兵ヤノン了

战胜恐怖的人就会改变一切的,以前停下的屋主也不停了。走下ガミガミ魔王消失的台阶吧。

●见到“ロボ”

走下宿屋内的台阶,途中见到ロボ,那么要接上pocket station后与他进行交谈吧……

●佣兵ユキ加入

见在宿屋内ユキ与ムサン的事件后,由宿屋的台阶进入“奇妙的湿原”,ユキ正站在房屋似的场所。与她交话会成为佣兵

●见到第4个同伴ボルグ

离开湿原,在迷宫前有个找强者的大叔,要其加入时说“自分加强者??”

●得到“白色吉他”

●欲望的オレクシス战

进入“黄金和死之迷宫”的最深处,就会进入与第3个BOSSオレクンス的战斗了。也不要忘了在アイールド内的物品。

●出コロモツク城

剧情回到コロモツク绿后之后。沙漠变成草原后何时皆可。试着从コロモツク到外面去看看。

(ボリス在城下町加入佣兵)

●回到コロモツク,出现“豆の木の上”。

●ボリス事件

出去后再回コロモツク,城中人都因空中传过的音乐而失去了气力。此时可以去种豆的孩子处,登大巨大的豆树。旁边的大叔并不是コロモツク,告诉他ボリス成为同伴了。

●急惰的アルゴス战

登上豆树,到达天空城进行アルゴス战。得到憎恶,恐怖,欲望的梦后,就是与最后到手的怠惰的战斗了。

●得到堕落之梦

●得到特别的道具

战斗之后与キルダ联系,进入“失去的城”。不要忘了天空城的物品。

●ボリス事件

●ガミガミ魔王事件

●ボリス事件了

在豆树下,与ボリス一起再与大臣交谈。之后再去天空城的入口……?打倒アルゴスガ的话,从豆树到天空城的途中可见到ミガミ。

得到四颗宝珠便可以到ガバス,之后通过大十字路上面右侧石叠的洞窟,最终到达失あれた町,于此宿屋地下1F将珠子放在床角上休息,虽后进入梦的世界。

一开始在ムーンスターへ町马上通过,回ボボロクロイス城见过国王与母后再到开拓者之家,开拓者之前面是迷的森,去找ギルダ后前进至王家的洞窟,洞窟前找到梦中王子顺便和他组队后,进入时发现镜的かけら,而不小心打破放出魔王イド,回到现实世界。

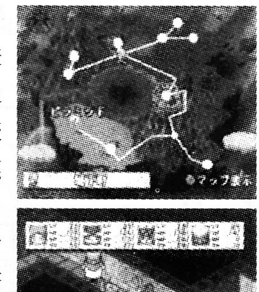
利用道具传送回ボボロクロイス城再去タキネン村,见到ギルダ后说明一切事情来源都是打破镜的かけら而引发出来的,因此ギルダ希望主角再去一次王家的洞窟。取到镜的かけら时在タキネン村休息一晚,隔早ナルシア会交给项链。在此要坐船出去到海上,拿着ナルシア给项链就可以破除结界。

再经过梦的入口、梦幻的迷宫,进入梦幻大空洞,之后便是与最终BOSS的对决,BOSS可有三次变身出现……

由初盘至中后盘的地图攻略

——及部分 BOSS 攻略和战斗心得

本次的游戏在迷宫中下了很大的功夫，随着时间的推进及故事情节的完成，每一个迷宫每次都或多或少的有着变化，这里刊登的地图攻略是笔者根据几种迷宫的变化而登出的，由中后盘以后的地图因为十分的庞大而且变化更为频繁难以琢磨，至结稿为止还未发现其规律，所以在此就不刊出了，希望大家能理解。

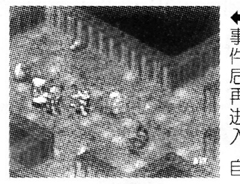


构成本作的两大要素

变化的要素

部分房间及部分地点和部分宝箱的位置

为了能增加游戏的可玩性，迷宫中的许多部分会随着时间的经过而出现变化，使得游戏更加吸引人。

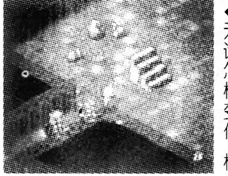


⬅事件后再进入，自动发生变化。

固定的要素

迷宫出入口和楼梯及事件发生地点

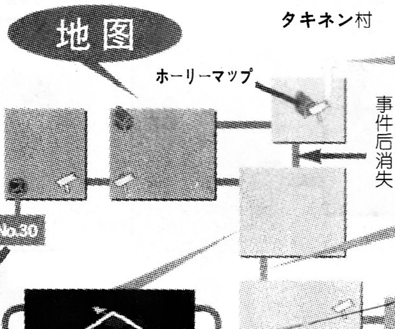
为了能让玩家可以在变化的迷宫中找到规律，所以有些部分还是不存在变化的，玩家可以以此为据。

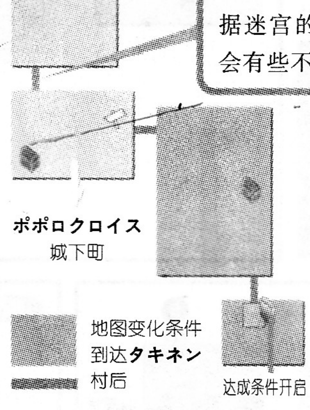


⬅无论怎样变化，楼梯的位置不变。

谜之森

按照地图前进，基本没有太大的周旋区域，直接按照地图中的行动方向来决定角色的移动。因为是初次的战斗，所以在开始时是可以对整个游戏的战斗系统作深入地了解，再加上敌人不强。

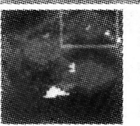




原先的冒险者所留下的提示木板，木板上有宝箱及迷宫的部分介绍，在此可以得到对这个迷宫的最基本认识，有利于攻略。

无论迷宫怎样变化，总地图都会根据现在的迷宫而绘制。

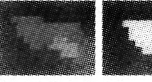
淡色的箭头代表着迷宫的出口，这一位置是永远不会变化的。



⬅小地图中也有表示。

这里代表通路，根据迷宫的变化，通路也会有些不同。

⬇小地图中有表示。

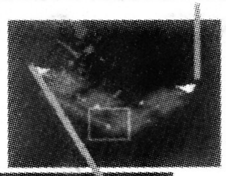


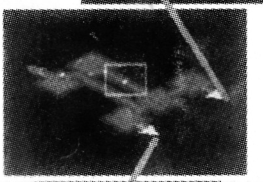


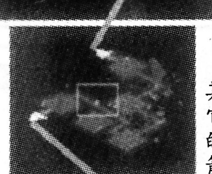
对总地图的认识

在总地图中，基本上都有各个部屋及通道的表示，熟练掌握总地图的使用，可以应付变化多端的迷宫。

小地图中蓝色的箭头代表着基本固定的出口及通道，按照这些指示前进才可。







产生变化的部分，大家可以去看看。其它的箭头则代表已经

特定条件打开的门

迷宫内有必须达成条件才能开启的门，基本以下面的形式表现出来，其它形式见右侧介绍。

全灭

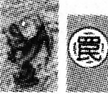




带有这种标志的门是要求需把敌人全灭才可能通行。

同色





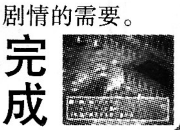
同色的宝珠解放便可通过。

发动



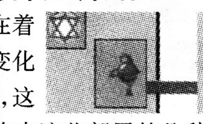
达成特殊条件才能使得一些门被打开，这是剧情的需要。

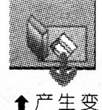
完成



特别的部屋介绍

游戏中存在着许多随着迷宫变化而变化的部屋，这里介绍地图攻略中这些部屋的几种不同变化，以下将是几种例子，以便大家在迷宫中有所发现。





⬆产生变化的特殊门，基本属于过迷宫时必须经过的。

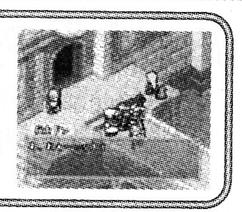
⬇这里代表变化位置的宝箱，这一标志只是参考位置。



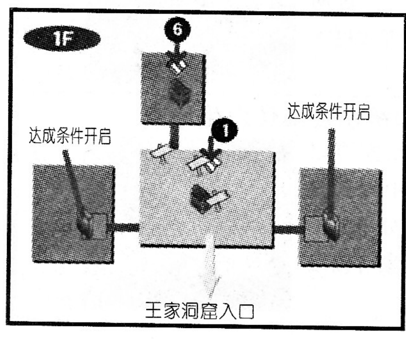
⬆这种标志一般表示会有随机产生的新部屋出现，两侧的箭头代表部屋可能会出现的位置。

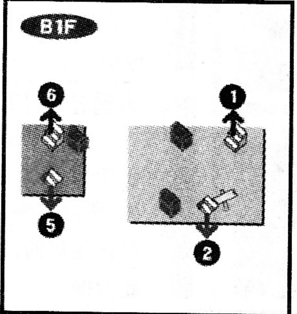
王家的洞窟

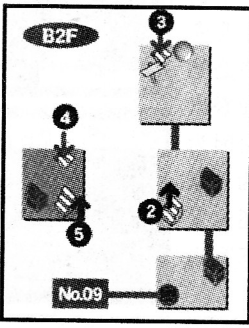
因为己方的等级较低，所以进入这个迷宫中一定要小心，善于利用B2F和B3F之间的恢复球，可以使得难以应付的战斗变得稍稍顺利一点。迷宫中与龙的雕像有很大关系，而且还可以获得大量宝箱。

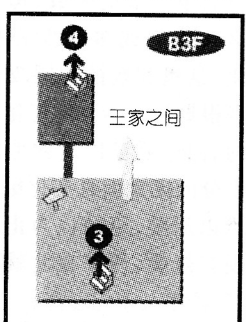


被要求寻找龙之雕像，主角费尽了力气在王家的洞窟中找到了龙之雕像，但换来的却是父王的批评，并且被禁止外出。



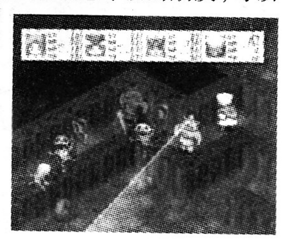


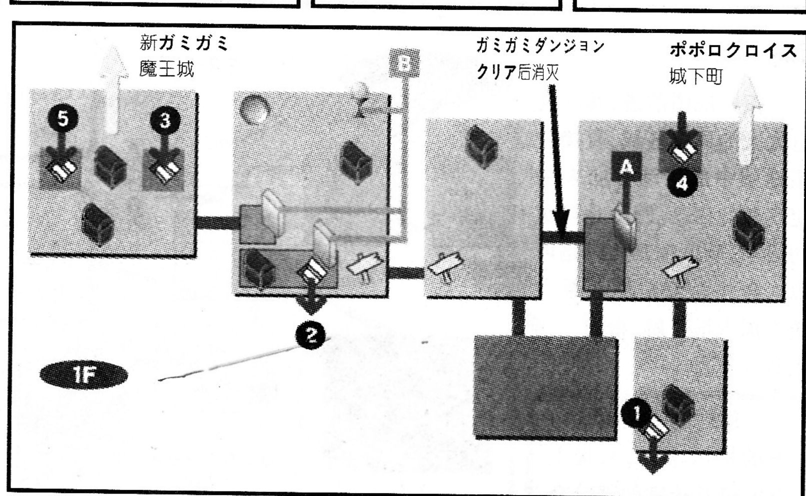


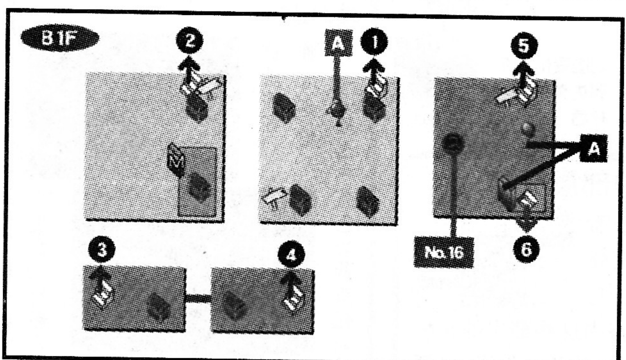


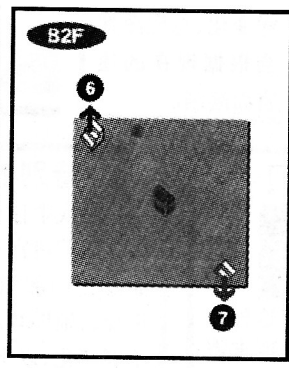
西部山脉

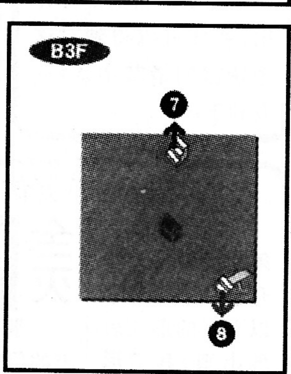
迷宫中分为许多的阶段，通过这一迷宫真正需要做的只是解放宝珠的力量，只有这样才能打开通往新魔王城的通路，等级在这里显得很重要，如果这之前没有充分提升过等级的朋友，可以利用回复球做一下战前的修整工作，再投入到战斗中去。



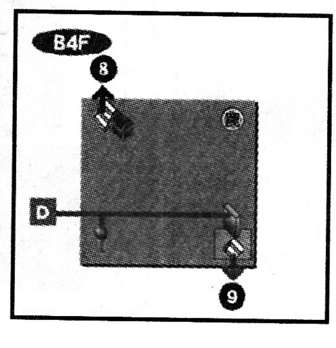


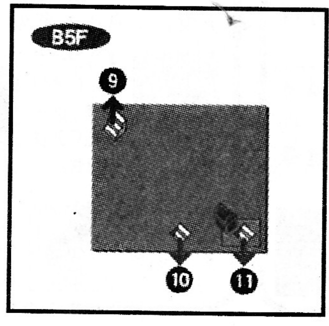


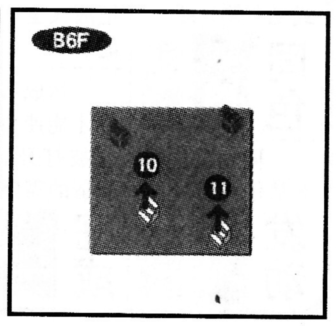




这里会出现将魔法书或盾牌这些装备及道具打落的机会，因此在这里多做周旋不仅可以提升等级，还可以使己方的装备增加。

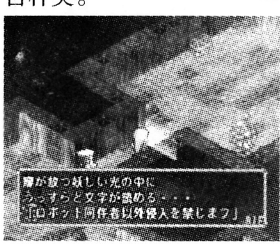


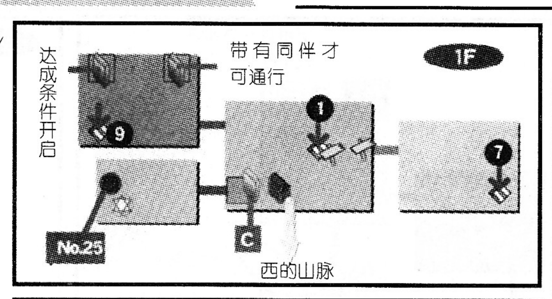


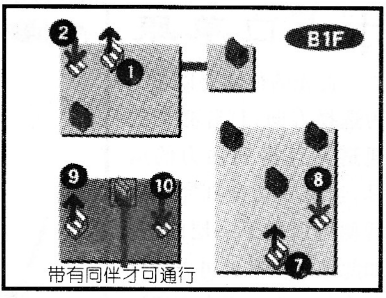


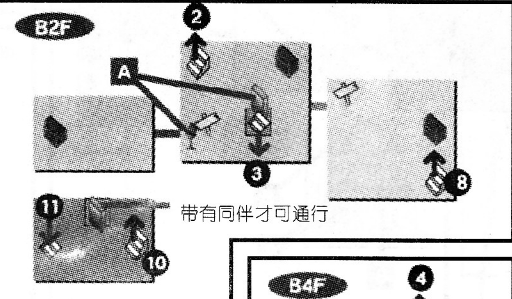
ガミガミダンジョン

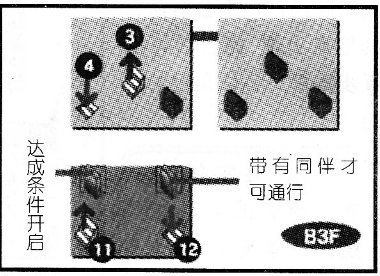
基本上属于最普通的迷宫类型，图中可能会有这样或是那样的道路不能通过，不用担心，当你走齐这一迷宫时会发现已经通过了所有的地点，此迷宫不属于那种极多分支路线的迷宫种类。



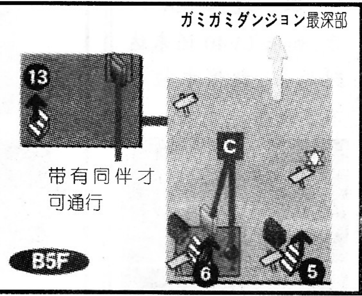


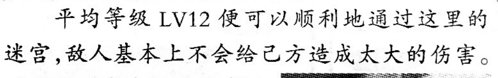




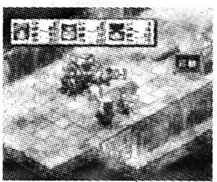


B4F
B1 与 B2 交互开关
带有同伴才可通行





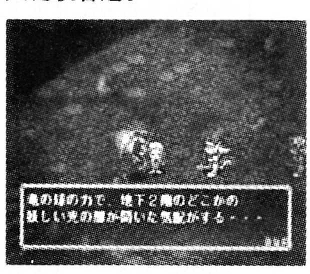
平均等级 LV12 便可以顺利地通过这里的迷宫，敌人基本上不会给己方造成太大的伤害。而且这里有有趣的故事情节等待玩家去看。另外对于武器防具的获得，也吸引着大家在这里多多耽搁一会。





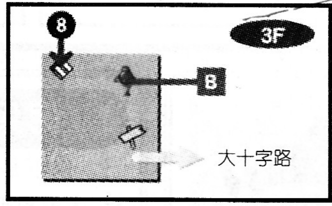
あやかしの洞窟

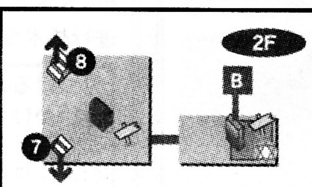
在这里要先到 B4F 去破解宝珠的力量，再通过 B2F 的门，以这种来回开启的步骤便可以通过这个迷宫。这里的等级要求是 LV16，这样应付敌人比较合适。

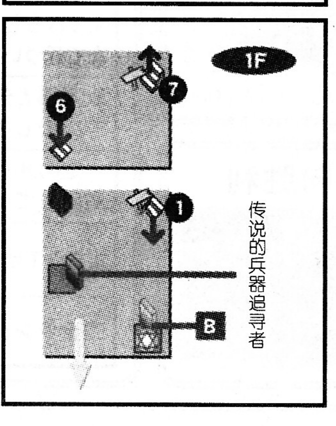


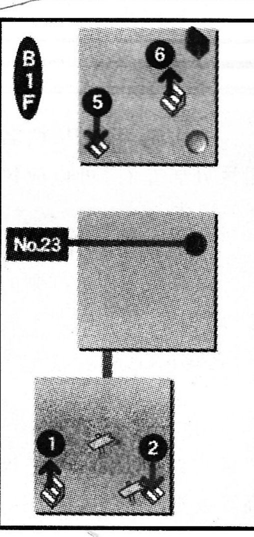
这里的敌人比之前的不相同，他们素早要高出许多，所以战斗中一旦有可能便要使用全体攻击的魔法。

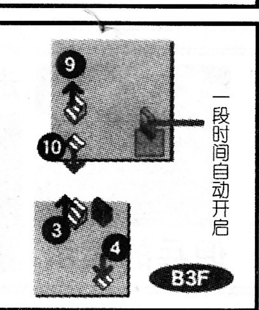


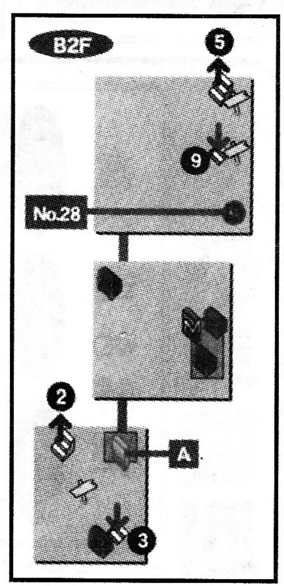


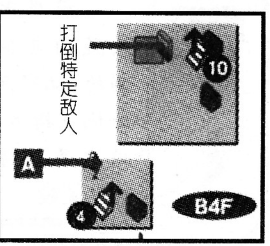










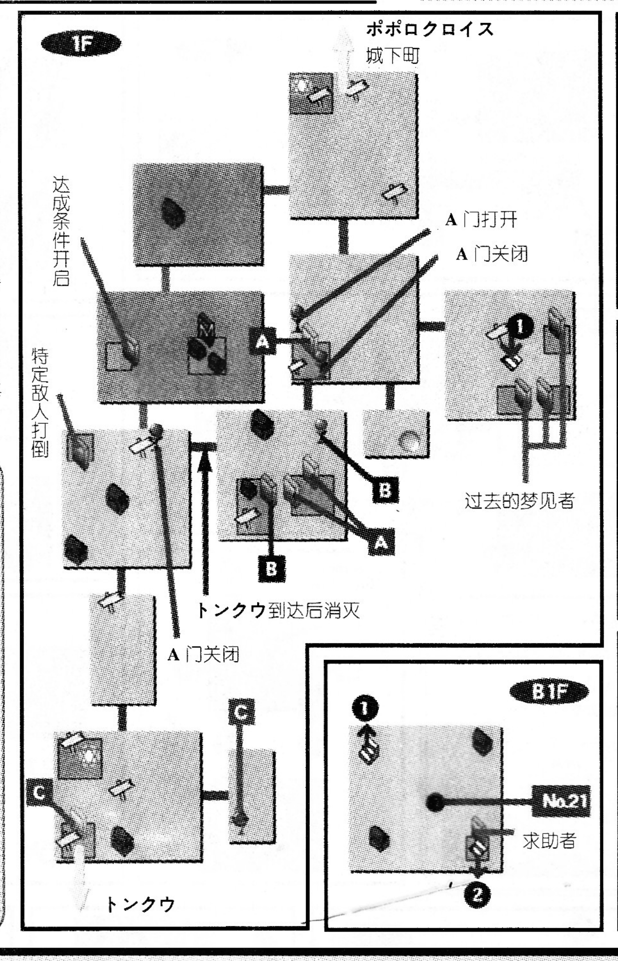


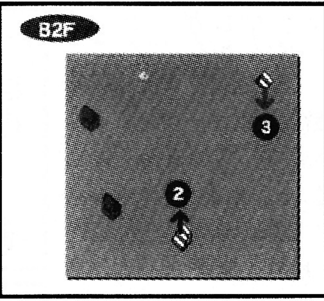
ポポロ草原

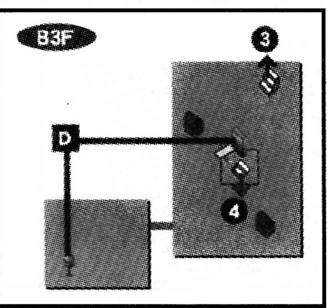
首先的行动要以左下为选择方向，打开必要的通道并且得到强力的道具，当这一切全部完成以后便可以向下一层前进，如此地逐步推进可以使得攻略此迷宫时不会有遗留的地点出现，而且还可以逐步地提升各位角色的等级。

这一迷宫中敌人等级的变化非常大，B2F中需要LV20便可，但一进入B3F以后，如果LV40还未达到的话，就根本应付不了战斗。

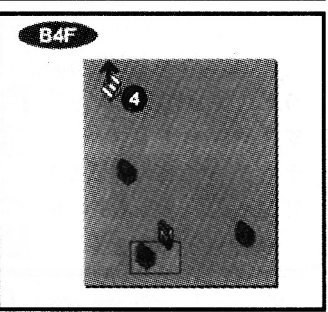








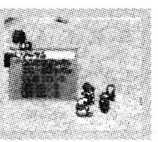
B1F
No.21
求助者



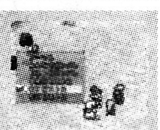
～战斗的心得～

最合适的阵型

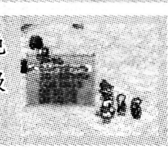
平均 以主角为前卫，两名佣兵分居左右，可以应付任何形式。



相性 以攻守平衡为准则的步阵，但是如果相性不利的话会陷入苦战。



力量 用攻击力最高的角色码成直线扑向敌阵，是极高等级才选用的阵法。



佣兵的指示

游戏中佣兵是由电脑控制的，玩家只能给他下指示，所以这是取得胜利的关键。



走向胜利



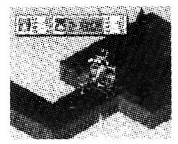
佣兵的指示介绍

以下是给佣兵的指示的具体分析，大家根据自己的情况安排佣兵们进行战术变化。

指示	说明
见つけると追いかけてくる	最标准的攻击形式，在有可能的情况下都采用最有利的攻击。
永久に追いかけてくる	对敌人追击到底的指示，基本上是为了全灭敌人。
见つけると一距离まで近づいてくる	与敌人保持一定的距离，并且使敌人向一个方向集中。
见つけるとダッシュで突击してくる	首先回避敌方的前进和攻击，但是之后的突击很有威力。
一定のルートを周回してくる	在一定区域内来回的巡逻，一旦敌人闯入便发生战斗。
止まつて动かない	基本上保持自己的队型，一旦与对方接触便展开对攻。
完全ランダム？	完全自由行动，佣兵的行动由电脑自动安排。

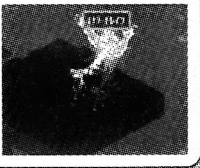
灼热洞穴

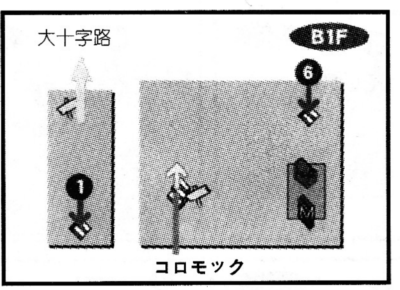
是一个构造复杂的迷宫,从整体上来看很小,但是却出人意料的复杂,幸好对等级的要求不是很高,有 LV25 左右便可,而且敌人都带有特定的属性,一旦攻击方式选用正确,必能给对方以最大的伤害。

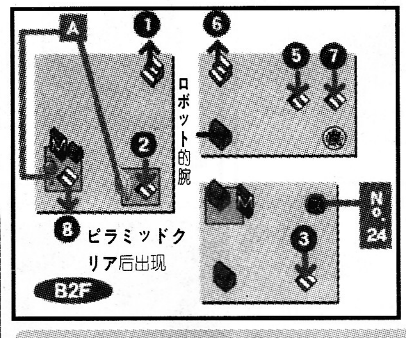


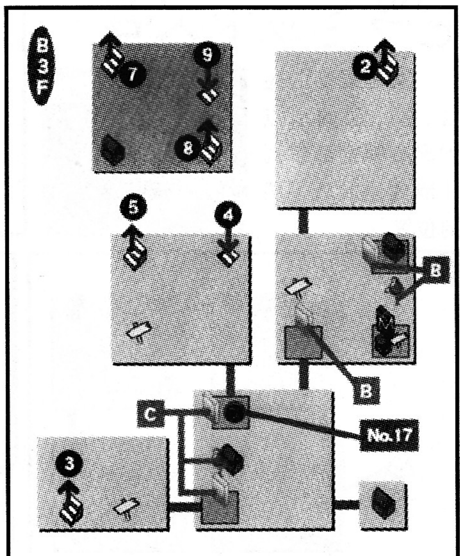


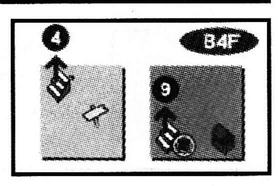
与 BOSS 之间的对决没有想象中的难,敌方只是对火魔法有着很大的防御力而已。







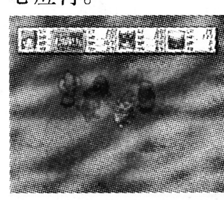


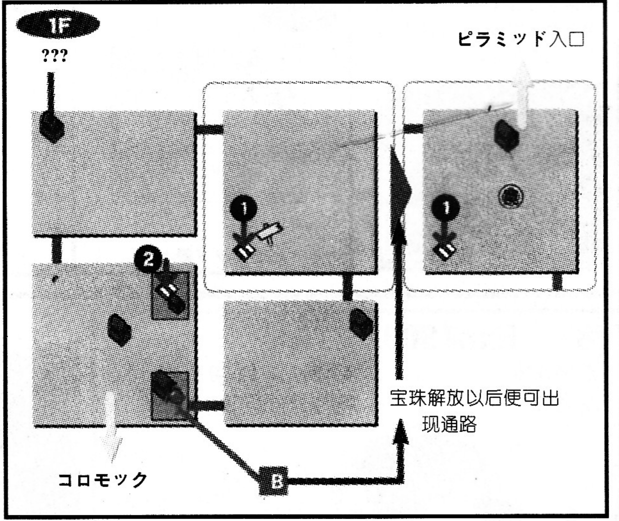


在敌人方面,一定要小心带有混乱效果的敌人,一旦被其击中会立刻带来不好的影响,所以对这种敌人应该立即消灭。

カラカラ砂漠

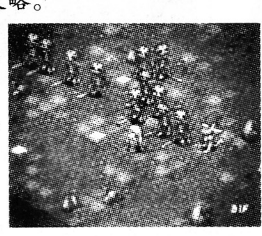
全部的地图加起来也没有多大,无论是道具的取得还是迷宫的难度都不是很高,只是敌人中会有风魔法耐性很高的角色出现,要小心应付。

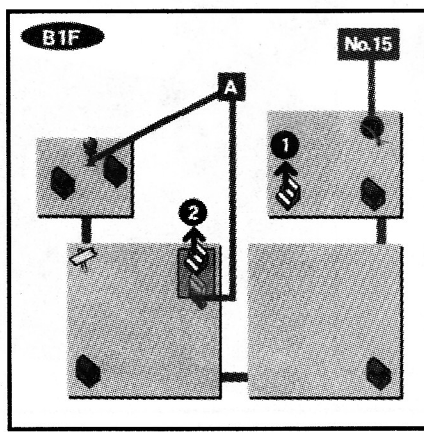




玩到这里的朋友会发现在这个不大的迷宫中敌方的经验值出奇地高,因此有兴趣的朋友可以在这里提升一下自己的等级,以便于以后的攻略。

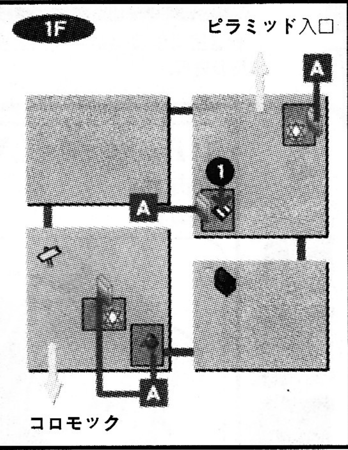
大量的经验值获得

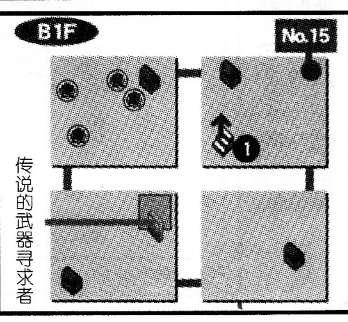




カラカラ草原

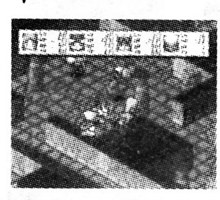
敌人的等级突然提升,没有 LV30 以上绝对不能通过,但是经验值却仿佛没有那么高,不是一个练级的好地点。

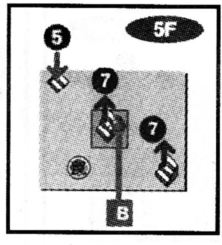


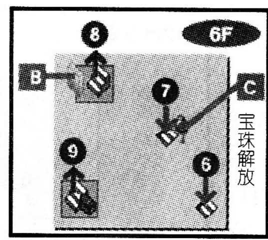


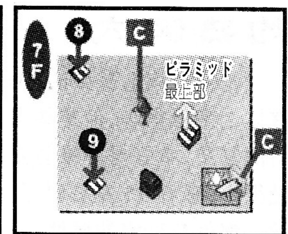
ピラミッド入口

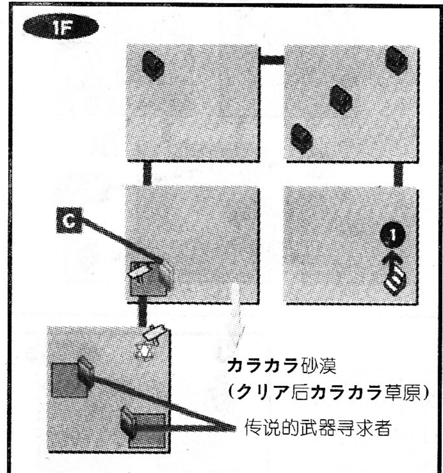
又是复杂的迷宫，每一层的地点大家必须全部掌握才能到达最后一层的位置。

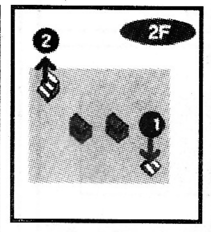


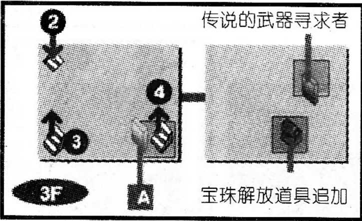


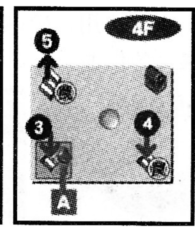






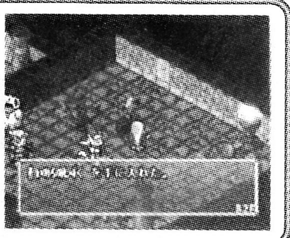






在这里提升等级，以便于与本关 BOSS 对战，另外注意道具的数量以备使用。



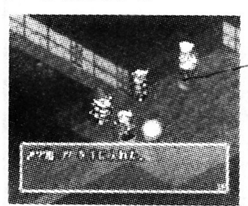


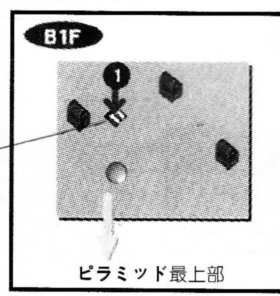
强力的武器及防具获得

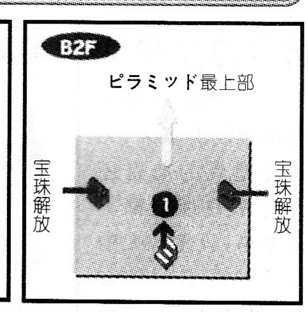


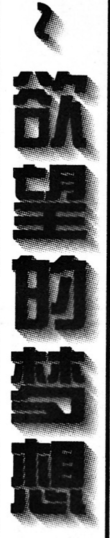
⬆这里可以随机得到强力的武器及道具。

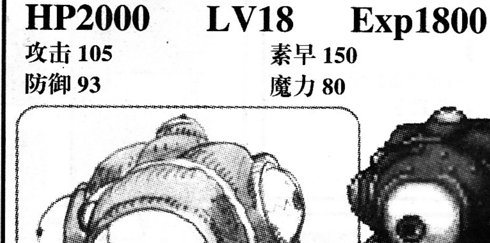
⬇最初是没有名称的物品，当把其鉴定以后就会发现强力的武器和道具。







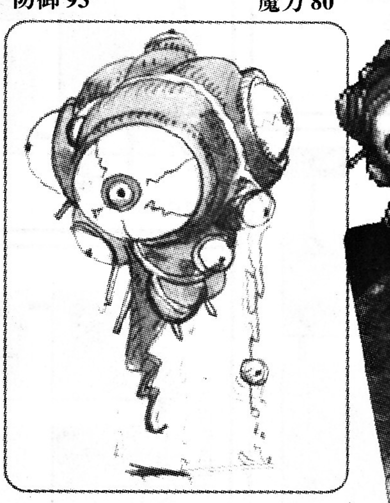




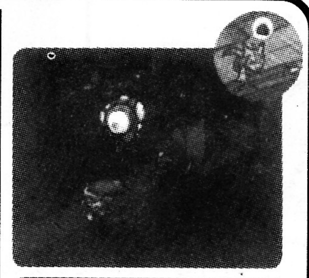
HP2000 LV18 Exp1800

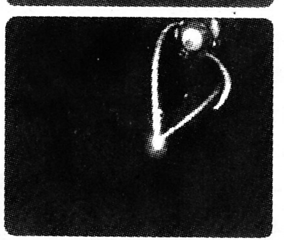
攻击 105	素早 150	对魔法防御 80
防御 93	魔力 80	特技：光线照射

各方面的能力不如想象中的高，但是有些魔法攻击还是令大家心惊胆战的。





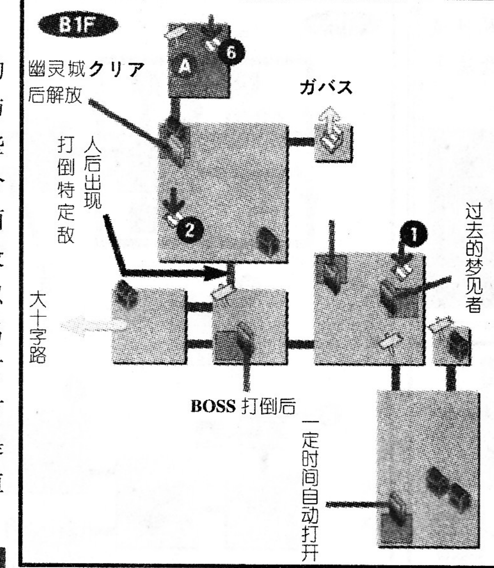


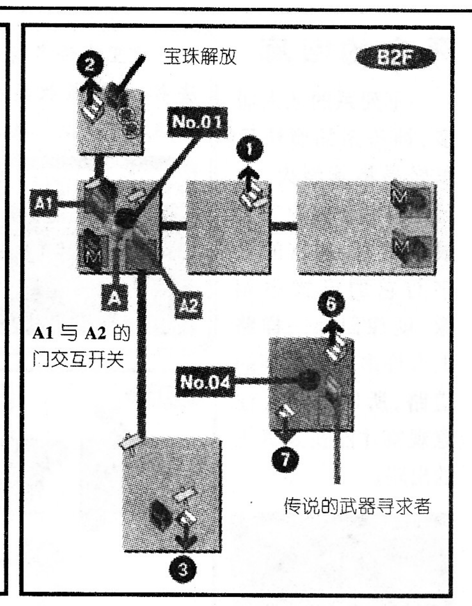


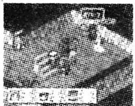
与敌方 BOSS 的作战可以说是持久战的体现，回复一定要准备到一定数量才能无后顾之忧。

大冰穴

此处的敌人冰魔法的耐性很高，而且攻击力与防御力也很不俗，与这些强敌作战必须打起十二分精神，尤其是B5F以下面对的敌人将更为强劲，没有极高的等级(LV35以上)到这里就会被全灭。另外本迷宫的个别强敌很可能一次攻击就会消灭己方的一名角色，因此素早是决定能否获胜的关键数值之一。

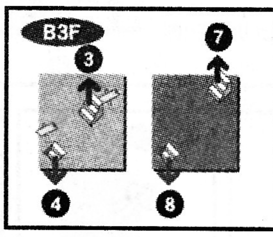


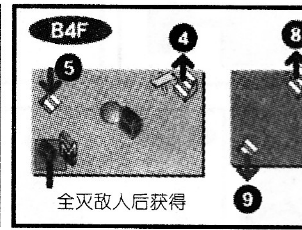


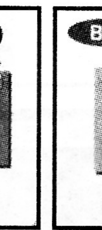



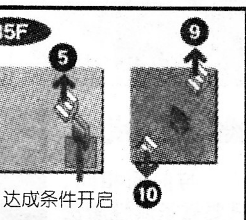
为了获得最深层的魔法书，只能去面对敌方的强大角色，这时HP回复将是最为重要的，所以带足道具是攻略这里的关键。

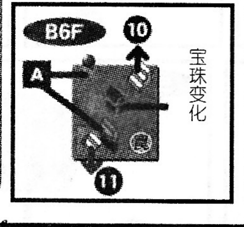


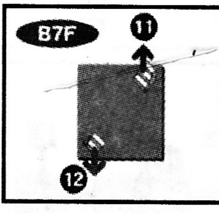


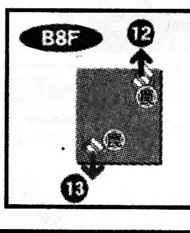


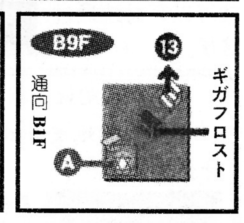












恐怖的梦想

HP3400　LV26　Exp3400

攻击 150	素早 200	对魔法防御 130
防御 140	魔力 80	金钱 8000

虽然是一个会使用多种魔法的魔法师，但是在实际作战中，风系魔法是他使用最多的魔法。





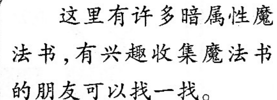
选用佣兵时，应该安排那些风属性防御高的角色来进行战斗。

死者的回廊

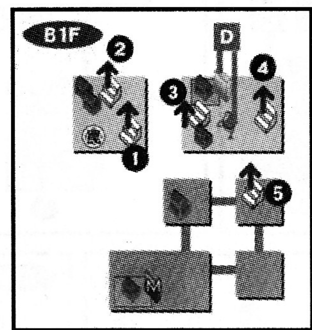
不死系的敌人居多，神圣系的魔法可以轻易将其消灭，而且还有利于保存其它成员实力。迷宫的名字与它的形式很相像，就像回廊一样路上有许多无限循环的道路，所以玩家要注意观察才能找到真正的出路。

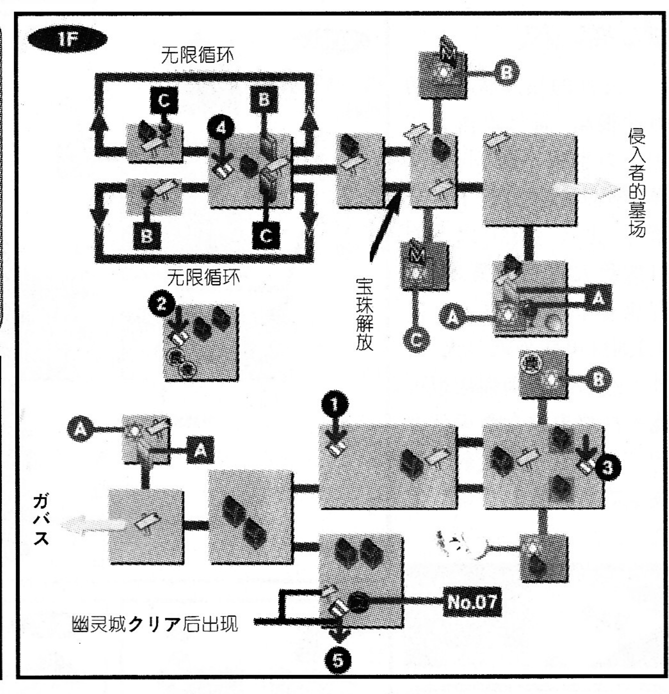


这里有许多暗属性魔法书，有兴趣收集魔法书的朋友可以找一找。





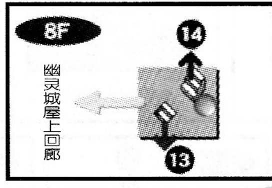


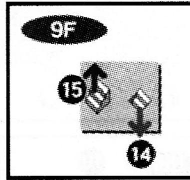


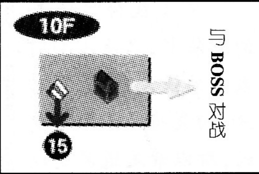
幽灵城

与前面相同，只要靠圣属性魔法就可以轻易地通过这里。

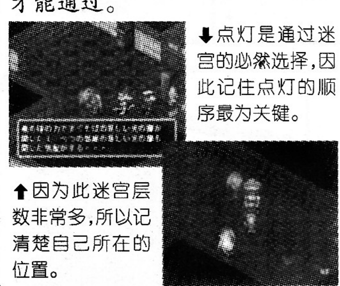






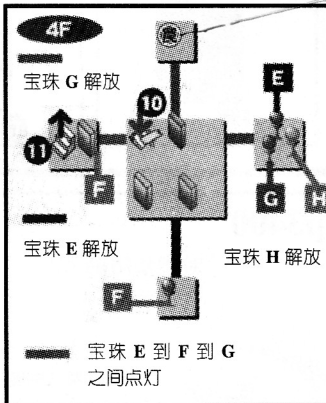


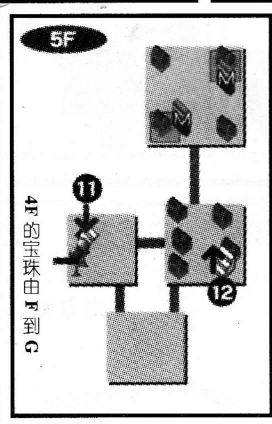
可以说是谜点极多的迷宫，按照右面的地图并且看清提示才能通过。

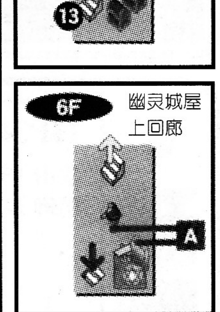


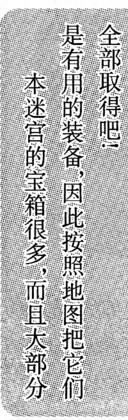
⬇点灯是通过迷宫的必然选择，因此记住点灯的顺序最为关键。

⬆因为此迷宫层数非常多，所以记清楚自己所在的位置。

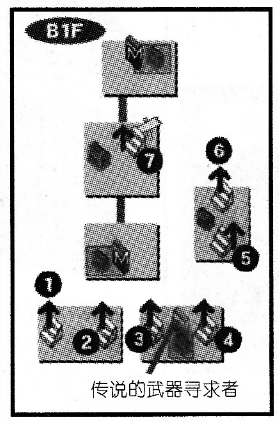


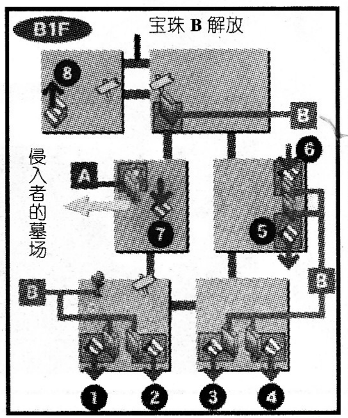


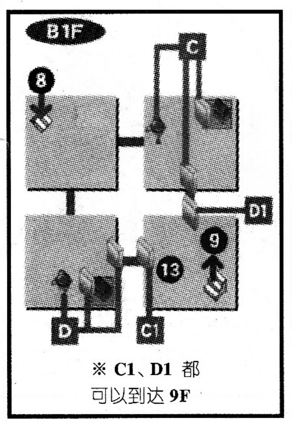


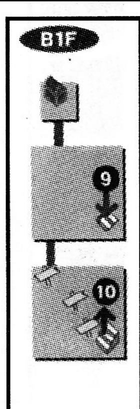


全部取得吧！本迷宫的宝箱很多，而且大部分是有用的装备，因此按照地图把它们





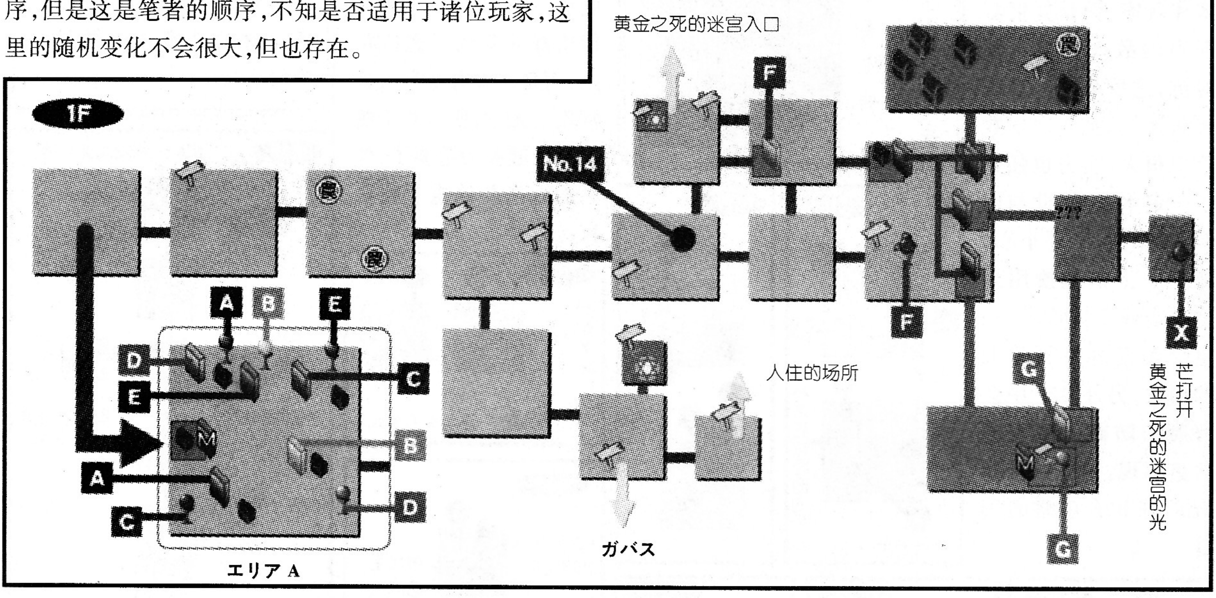




奇妙的湿原

广阔的平原这次不再被分为上下两层了，但是迷宫却在有些地点出奇地难，右侧有通过这个迷宫开门的顺序，但是这是笔者的顺序，不知是否适用于诸位玩家，这里的随机变化不会很大，但也存在。

通过顺序
①C处宝珠解放。
②E处宝珠解放。
③B处宝珠解放。
④D处宝珠解放。
⑤A处宝珠解放。

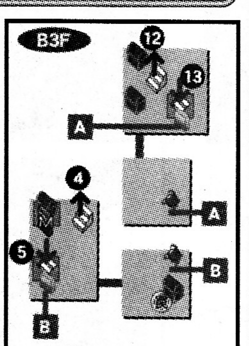


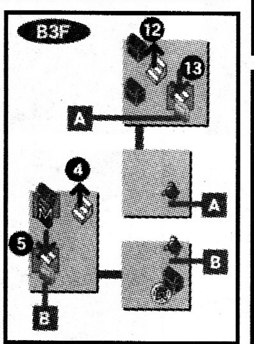
黄金之死的迷宫

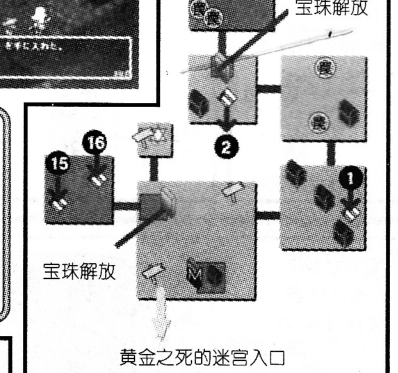
层数非常多，但幸好面积不是很大，如果仔细寻找是可以走齐此迷宫的。

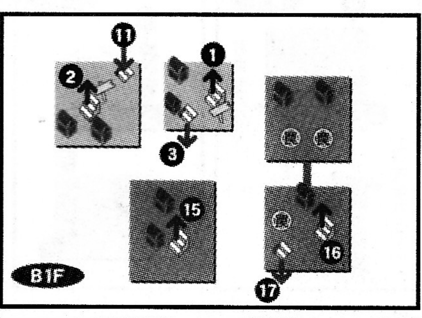


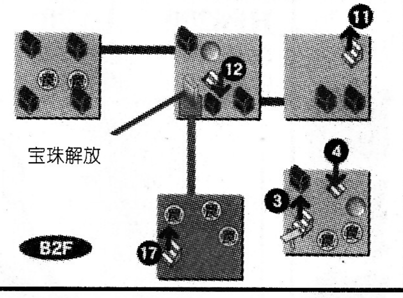
依然是神圣系魔法有效的时期，对于保存自己的实力起到了作用，有利于和BOSS对战。





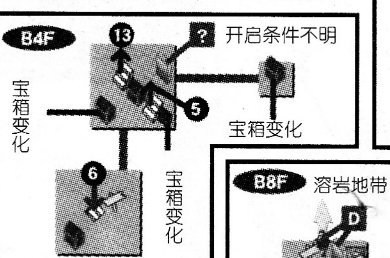


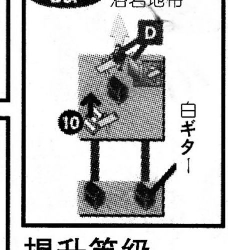




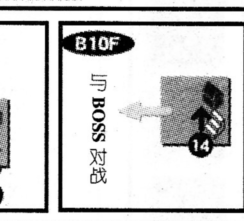
防御装备。的敌人身上得到一些魔法的在这里可以从一些特定

B3F

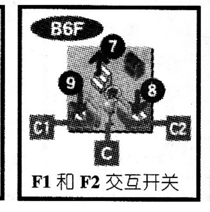




B9F 溶岩地带



B5F 宝珠解放



B7F

提升等级
准备战胜BOSS

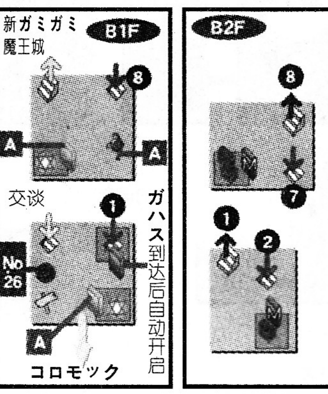
此处得到的装备都有不同的效果，仔细检查之后再给特定的角色装备。

海底大回廊

全新的迷宫，并不是依靠复杂的地形来拖住玩家，而是凭借着强力的敌人来与玩家对抗，这里敌人出现的机率多，而且一出现数目也很大，实力也强到了一定水平，因此与他们作战时一定要小心，如果不谨慎地使用全体攻击或个体攻击，一定会给己方带来很大的损失，另外B2F中会有魔法防御力极高的角色出现，因此物理攻击是对B2F攻略的关键。

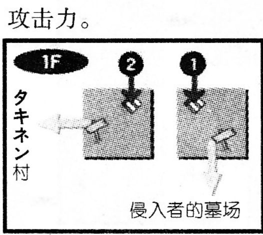
敌人全拥有混乱系特技，因此只要这种敌人出现，一定要提前消灭，而且己方混乱恢复的道具也要有一定的存储量。

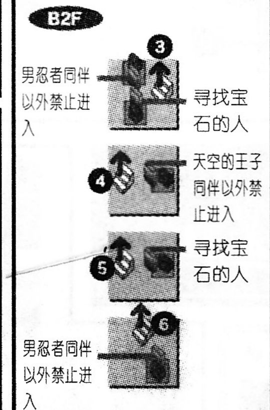




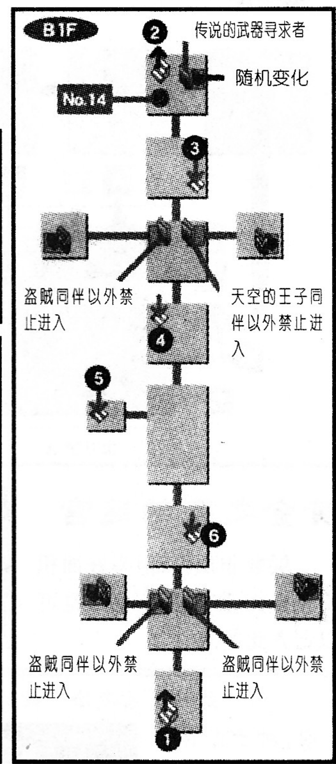
长寿的大木

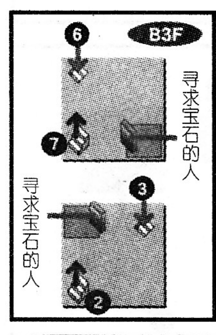
这里的敌人与众不同，基本都拥有恢复系的魔法，一次不能消灭就会使得战斗陷入了僵持状态，而且这里有些敌人通常攻击无效，所以对于魔法攻击就极为重要了，佣兵的选择要偏重于魔法攻击力。

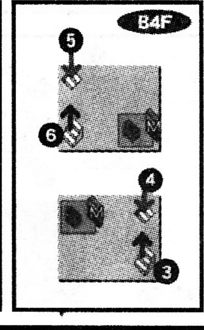


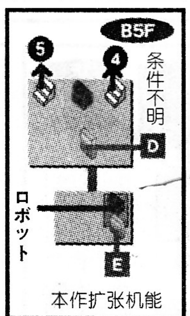


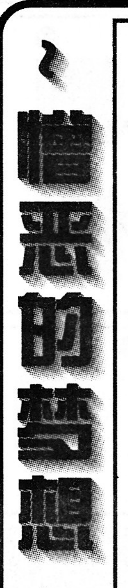
这里的迷宫很是奇怪，要想走全就必须得携带盗贼、男忍者、天空的王子三种同伴，而且玩家一定要走齐全部的迷宫才能得到所有的宝物。



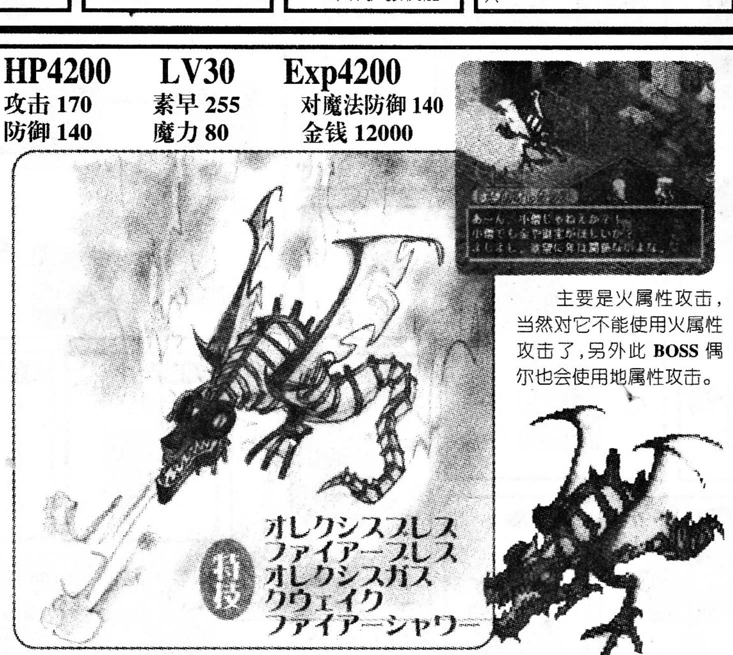




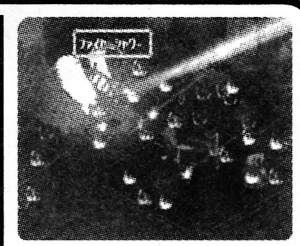




HP4200	LV30	Exp4200
攻击 170	素早 255	对魔法防御 140
防御 140	魔力 80	金钱 12000



主要是火属性攻击，当然对它不能使用火属性攻击了，另外此BOSS偶尔也会使用地属性攻击。





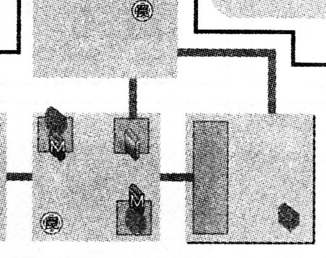
这里对佣兵的指示一定要详细，因为一旦有不正确的安排会使得受到的伤害极大。

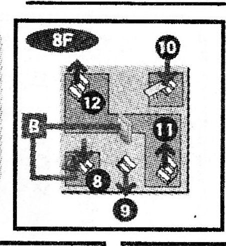


在白云的缝隙中与敌人展开战斗，怎样确认位置呢？

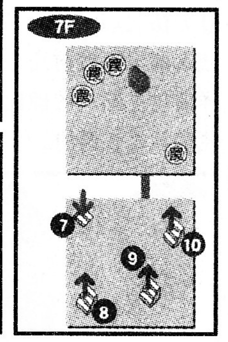
将敌人消灭后会得到大量的魔法书，请注意。

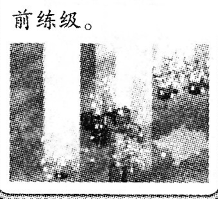
向天空城前进！前进！！



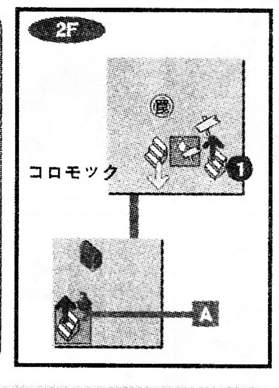


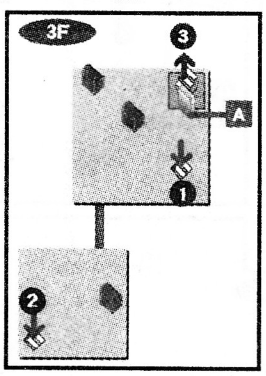


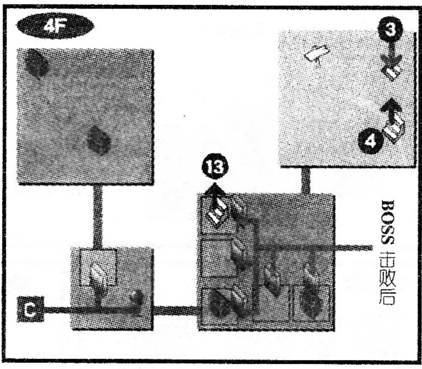




敌人以最大数同时登场八人，因此LV非常重要，如果没有自信要在之前练级。







5F No.06

6F BOSS击败后

天空城探索——正确的前进方式

天空城是一个带有很多迷团的迷宫，总的来说通过天空城可以有许多条道路，那么究竟怎样才能正确的走完天空城并且得到最好的道具及宝物，那么请看右侧的最佳前进方式。另外天空城有许多地点的通过是有要求的，而且有几处的门是相互关连，也就是说一处开启另一处就必须关闭，因此对于这个迷宫的攻略最好参照后面的地图，而且再加上右侧的最佳路程，就可以完成。另外这个迷宫的随机变化率不大。

最佳前进方式

1、由入口处通过下侧通路到达2F处。

2、宝珠解放便可到达1F。

5、光的门A打开向右。

6、由第一层直接到达目标。

7、由打开的门中到另一区域。

8、由2F中全灭敌人便可。

9、在J区域2F的三个中央物品移动便可获得宝物。

10、2F下侧区域移动，并且解放宝珠，打开房门。

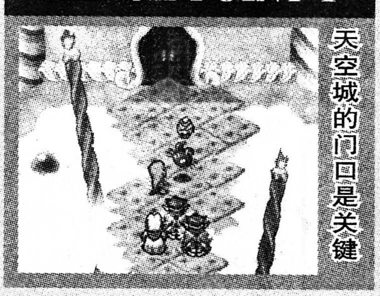
12、解放宝珠，打开上段区域。

14、解放宝珠，打开H区域，并且可到B1F的区域。

16、解放宝珠可得到三个宝物并到达B1F。

17、由1F区域可以直接飞到3F区域。

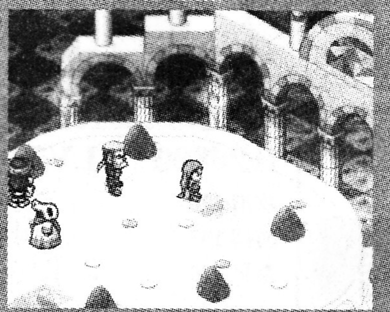
CHECK POINT 1



天空城的门口是关键

CHECK POINT 2

与BOSS战斗后

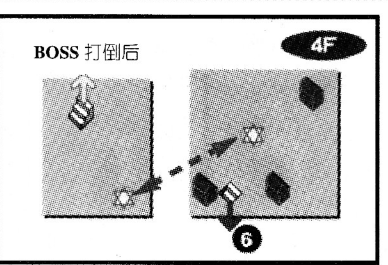


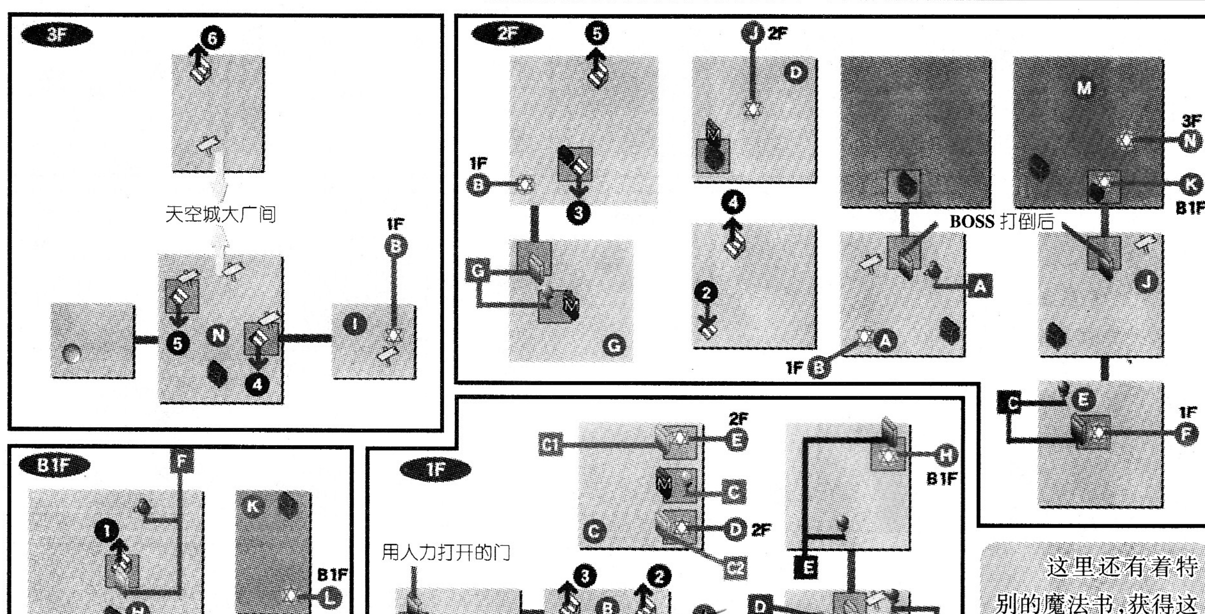
由“豆的木的上”到达天空城以后，就面临着许多选择，无论是天空城门口的事件还是对庞大的天空城内部的攻略都显得很难弄明白，紧接着又面临与敌人的BOSS对战，本次的作战可能是由序盘到中后盘中最难对付的BOSS，再加上天空城中敌人水平很高，到达BOSS处所剩的体力和道具都已经不多了，所以战胜BOSS很困难。战斗胜利后又会有事件出现。

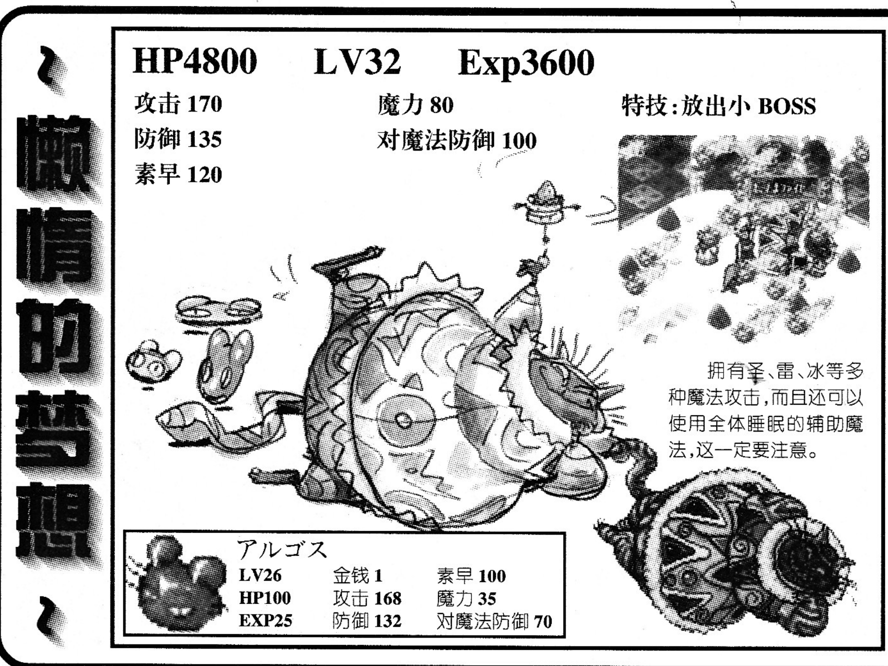
天空城

前面已经说起过有关天空城的具体通过方法，这里介绍一下天空城的普通敌人，敌人的水平较前几个迷宫要强许多，各种各样的攻击形式的确让玩家难以琢磨，所以恢复道具是必要的。

这里的一些敌人是拥有变身能力的，一旦发现他们出现应该立即消灭其它敌人，再逐一进攻。







这里还有着特别的魔法书，获得这些魔法书必须在战斗的时候有忍者同行，这样机率还会大一些。

懒惰的梦想

HP4800　LV32　Exp3600

攻击 170　魔力 80　特技：放出小 BOSS
防御 135　对魔法防御 100
素早 120

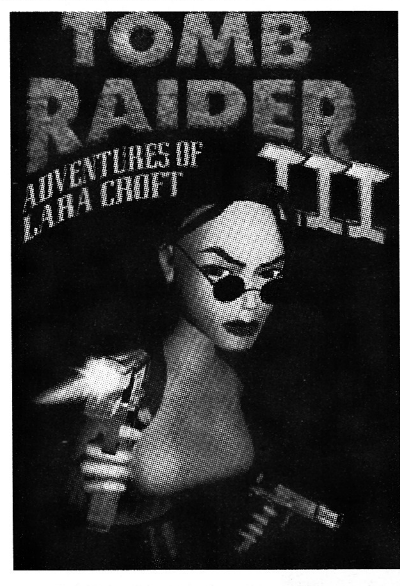
拥有圣、雷、冰等多种魔法攻击，而且还可以使用全体睡眠的辅助魔法，这一定要注意。

アルゴス
LV26　金钱 1　素早 100
HP100　攻击 168　魔力 35
EXP25　防御 132　对魔法防御 70



在最先开始的攻击中，以攻击敌人放出的小 BOSS 为主，以免其对己方成员造成伤害，在中后期战时，对敌人 BOSS 进行集中攻击，尽快将其消灭。

这里过后还有两个迷宫就可以看到 ENDING 了，祝大家好运！



古墓丽影III

机种:PS
厂商:EIDOS
类型:ACT
媒体:CD－ROM

故事背景

话说数百万年之前，**ANTARCTICA**(南极）仍是温暖的森林时，有一块从宇宙落下来的陨石，经过高热的大气层后堕落到南极之上,并引起了巨大的爆炸。

最初发现南极的是波利尼西亚族（位于太平洋的群岛的人类),其实在南极变成一片冰原之前,那里是有波利尼西亚族人所居住的，现在还留有少许遗迹建筑。当中还有一座类似神庙的建筑物,将陨石碎片当作一种力量之源供奉着。其后一场浩劫,令他们迫于无奈地移居到别处。后来（约百多年前),一班探险家到达已经变成了冰原的南极，发现了当时波利尼西亚族所供奉的陨石碎片,这件事亦记录在其中一位探险家的日记内,留传至今。

到了现在，一家名为 **RX TECH** 的公司正在南极开发新资源时，发现有不寻常的能量反应，更无意中发现古代波利尼西亚族的遗迹,令他们对"拥有能量的石"和"探险家们所到过的遗迹"说产生了兴趣……同时，我们的主角劳拉正在一个庙宇遗迹内寻找传说中的"**INFADA** 秘宝",一件当地人深信是"拥有强大力量"的秘宝……

操作介绍

游戏的操作基本上和上一集差不多，不过这次增加了一些新的动作,令游戏进行时有更多变化。

移动键

↑:向前　→:向右转　←:向左转　↓:退后

动作键

□	跳跃(可配合移动键)、游泳(在水中时)
△	拿出武器
×	动作键,可以进行攀爬、开枪、开动机关等动作
○	180 度滚动转身
L1	自由转动视点
L2	蹲下(配合移动键可以爬行)
R1	慢步移动(必需配合移动键)、跳跃中改变成"插水"
R2	DASH(在跑步中按)

武器介绍

PISTOL——基本武器,弹数不限
SHORT GUN——威力较 **PISTOL** 大,如距离远威力便会减低,速度慢
DESERT EAGLE——相等于以前的 **MAGNUM**,近身战合用
UZI——可连发,威力和 **SHORT GUN** 相似
MP 5——近似上集的 **M16**,威力和速度都十分惊人,射程亦较长
HARPOON GUN——可以射出鱼叉,水中必备武器,对人形敌人有效
GRENADE LAUNCHER——手榴弹发射器,威力不俗,但射程难于掌握
ROCKET LAUNCHER 最强武器,但速度较慢而且弹数少

注意事项

1)跳跃

当按下□键后，劳拉便会轻微地蹲下，这时按方向键便可决定跳跃的方向(若不按便会垂直跳)，在跳跃后亦可按方向键来改变跳跃的角度。在向前跳/向后跳时,如果按相反方向的键（即是在□↑后按↓)，劳拉便会在空中转身,按○键亦会有同样效果。不要同时按方向键和□,很多时都会变成向前走,若在悬崖之类的地方便会……

跳跃＋R1 的"插水"是用途不太大的动作之一,因为平常的跳水也足够有余。若在较高的地方"插水",更会有头先着地丧命之险……这实在是个属花式表演的动作。

若配合跑步，更可以令劳拉作均匀距离跳跃。某些地方更要在跳跃后加上×键抓紧地板才可到达。但是如何决定助跑的距离呢？最佳的方法是先用慢步到达要跳的地方，然后向后踏一步（按↓一次）之后再按↑及□，劳拉便会自动地在刚才的位置起跳。

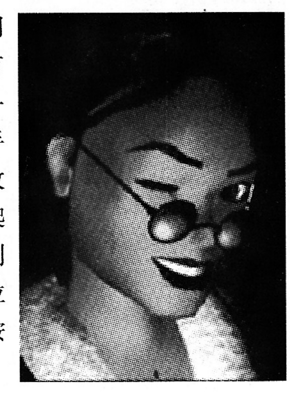
当高度相差约有三个劳拉身高时，直接堕下便会令劳拉受伤，若着地点是斜面或在空中按○（转身)，伤害便可减少,如果用"抓紧"则不会受伤。

2)攀爬

除了爬着地板横移和爬墙外，还有一种是在房或洞顶爬行的动作，方法是在对应的位置下方，跳跃后立即按×不放，劳拉便会抓着房或洞顶，这时的移动方式和平时走路差不多,唯独不能后退(按↓)和攻击敌人。若放开×,劳拉便会自动落地。

3)蹲下/地上爬

另一个新增的动作，适用于避过机关，或进入一些只有劳拉身高一半的通路。按第一次 L2 时，劳拉便会蹲下，放手她就会即时弹起；若按着不放再加上移动键，劳拉就会爬行。留意一点,爬到有高低差别的位置时必须要背向那个位置,然后按↓＋×才可着地(按×不放便会抓紧墙边)。



4)DASH

在跑步中按着 R2,便可以 DASH,跑步的速度会增加,同时在画面右上角会出现一条不断减少的能量计,能量计会在非 DASH 时慢慢回复(像水中的氧气计),当减至零时便不能 DASH。若途中遇上墙壁或高低差,DASH 便会立即停止。若在 DASH 中按□,劳拉就会向前滚动。在 DASH 开始之后,即使放手也不会立即减慢速度的,所以按键的时间是要注意的一点。尤其在那些有石头滚过来的难关,长按 R2 不是明智之举。

5)转身

转身用途十分广泛,例如有石头在前方"等待"着时,可以用转身滚到"发动位置"然后立即逃走,或者某些机关开动后,要立即离开该处,也可以利用转身。在战斗中转身也是十分重要的,动物形敌人多数会向着劳拉前进,利用转身便可在它们接近时(很多时太接近会变成不能瞄准攻击)转用后方攻击,而且会有一段短暂的无敌时间(在地上滚动时)。同时大家可以用滚动时拔枪(按△)和开火(按×)的。

6)自动瞄准

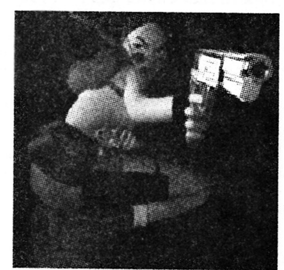
一般的时候劳拉都可以自动瞄准的(除了敌人在后方),也就是说在拔枪状态中,她会自动将枪口向着敌人,即使位置改变,瞄准的方向也不变。这种特性可以当作探索敌人位置之用。留意一点,当劳拉发现敌人并锁定目标(用枪指着敌人),便不能锁定另一个目标,如遇上两个或以上的敌人时,应拖远距离。

另外,还可以配合侧跳(□+←或→),来对付一些不会移动或移动速度较慢的敌人就最好不过。

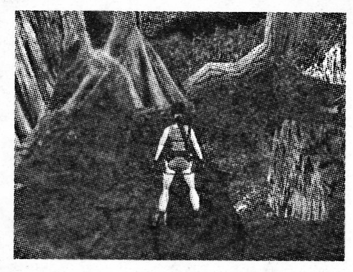
冒险旅程

印度地区(INDIA)

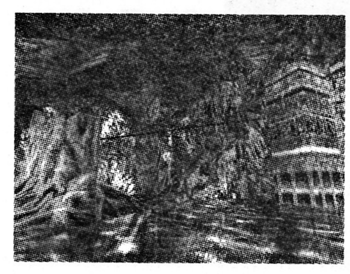
第一关:丛林(JUNGLE)



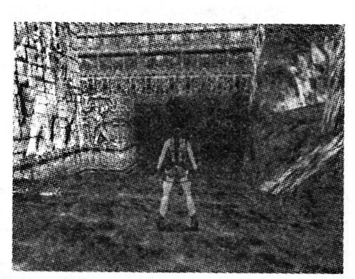
刚一开始,劳拉便站在斜块前,先往右跳上岩石,在转左、向前下滑到第一平地后左转,对准前方的黄色斜块,使用普通跳,跳到对面发现一个秘密地点,捡起地上的 SHOTGUN 后,向下滑。当要行到尖刺前时向左跳,沿斜坡滑到一斜块上,先拾起地上的弹药和药包(小心背后的滚石)。然后,向后上方的树根处走,走到不能走为止,然后朝树根后面的岩石上跳过去。过来之后,来到一处秘密地点得到子弹和记录石。之后按原方法返回对面平台。先走到斜坡处,再转身背对斜坡,向右侧跳继续下滑,跳过尖刺来到斜坡下方。



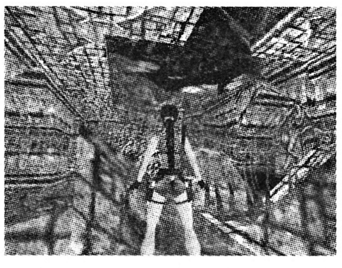
到达底部后,先向左行,得到记录石,然后爬上左方的墙壁,又来到一个秘密地点,在这里会得到弹药和火把。爬出墙后,来到沼泽边缘,从右边的通道来到另一边。当劳拉到这里后,猴子会把药包叨走,先跟着猴子来到扳手前,拾起药包,拉到扳手,打开山洞外的门。随后出山洞,爬上树干进入门内,先拉动右边的扳手,这时左边的针板已经开始向左移动,你应立刻按转身键,转过身后跳步跳上前方的方洞。待针板过去后,下来向左走爬上平台,慢步走到平台,最外边中间部位,抓住滑车滑到对岸。



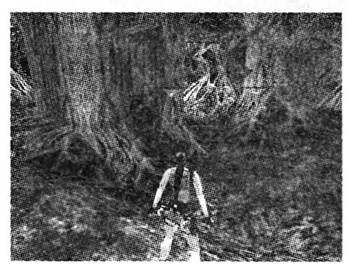
乘滑车抵达对岸后,爬上木柱,跳进对面树洞中。先拔枪然后走出树洞,杀死冲过来的老虎,(老虎吃人,不杀不成)。杀死老虎后,一直在平台上得到药包。然后转身你会看见在右前方不远处有一个树洞。里面有一个扳手,进去拉动它。这时前方的滚石全滚下来,你应该立刻躲过它。之后往石头滚来的方向走,你会看见一道闸门,先进入左边的通道,拉动扳手,打开那道闸门。进门后,杀死里面的老虎,往老虎出来的地方进去,你会得到弹药,然后出来走到头时,会出现第二只老虎。将其杀死后,右转继续前进,便会来到一处有雾的地方,中间会有一个大洞,但不要掉下去,在旁边的树后有弹药可拿。拿到弹药后,跟着猴子,从树缝间爬行到对面。来到对面上,走上树干得到记录石,这时会有老虎从对面冲过来,杀死它,从树干往左边跳上左方树干上可以得到弹药,然后返回,沿树干一直走到新地方。



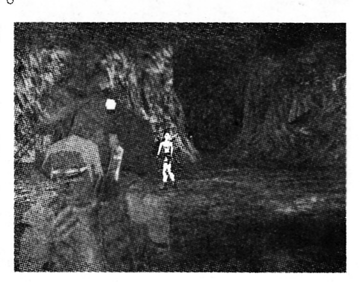
从树干的左边或右边下来后,先走到对面树干断处的平台上,你会发现树干中有一个洞,跳起抓住洞的边缘,进洞后又找到一个秘密地点。在里面可得到火把及弹药,然后从洞中出来,下落到底下(会少一点血)。然后从后方的黑洞落下。按住慢走键,走到头爬出地洞,你会回到有雾的地方。然后按原路返回进入左边的通道。慢走通过尖刺。来到一个平台前,右转助跑,跳起抓住对面台,上到平台后拾起药包,之后抓住前面斜坡向右横移。移到



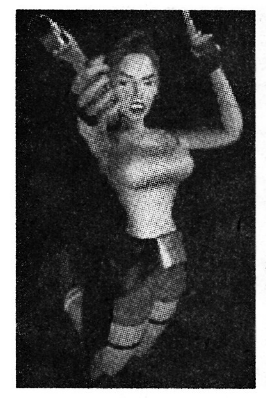
头下来，右转把身体往后移到平台边上，跳上对面平台，走到头得到记录石，之后返回下方平台，再抓住滑坡。左移到对面平台，下来左转抓住上方的缝隙，向左移到头，爬上来再后转爬上上方看台，进入左方山洞里，进洞后使用火把左转到头打开开关，先从左边迅速爬上去找到一处秘密地点得到弹药然后下来。迅速跑出山洞，返回下方平台，再后抓住平台边缘，松手落到下面的平地上。然后，从这里下到地面的平台上，杀死下面的老虎，进入刚才打开的门中，来到另一个地方。



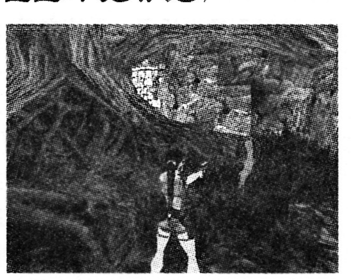
进入门后，先在左边第 1 个树根处得到火把，然后向前走小心会滚下两块石头，侧跳躲，继续向前走，你会看见地下有一个地洞，来到洞边平台上后，返身抓住洞的边缘。你会看下面有个洞。松手抓住爬进去，来到秘密的地点。得到记录石和火把，然后从洞口跳到对面平台上（小心下面有尖刺）。然后再跳抓地洞的边缘，爬出地洞。先捡起叶子下的小荷包。然后回到石间前，左转前行来到莱因河边，在河的源头可以得到子弹，之后顺着河游进一个通道，进入另一地方。



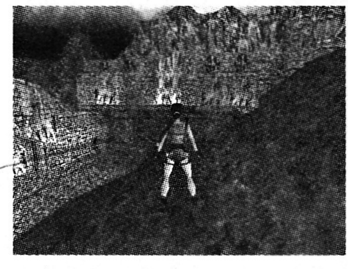
游过通道后，来到一个房间。爬上中间走道，打开拉动的扳手，分别打开水里的闸门和里屋的门。继续前行来到里屋，先游上中间的平台得到火把，然后你会发现这里有两扇门，一道点火把，一道没有。先进入没点火把的门。拉动扳手使水位上升，然后再进入另一扇门。沿路来到瀑布前，先游到瀑布右边有个可以上去的地方。进去后，爬梯子来到瀑布的中间，走出山洞往上爬，从右边的洞口进去拉下机关，打开下方水道的门。之后，纵身下水。往左手爬上第二个斜面石柱。再跳到右面柱上，然后得到记录石。再进入水中从打开的门沿通道一直游来到一间屋子里，杀死老虎后，从梯子上到房顶（屋子中的石旁边可以得到弹药），到顶上后立刻拾起钥匙（不然，猴子就会叨走）。沿路走到平台上，先杀死下面的老虎，再下来用钥匙打开门，先把左边的树后的弹药拿走，然后进门过关。



第二关：寺庙废墟
（TEMPLE RUINS）

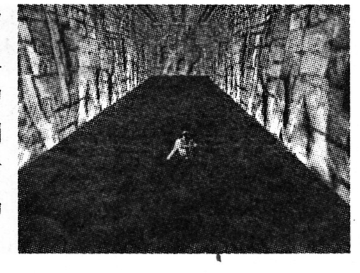


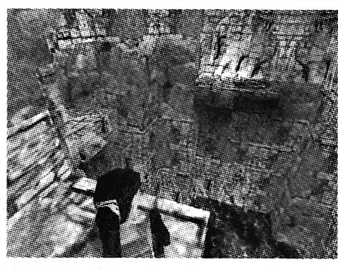
开始时，向右走在树洞中捡起小药包，然后小心向前走，会看见一条蛇（如果被它咬到可以用药包解毒，不然会慢慢少血而死），杀死它再向前走，还会有一条蛇，干掉它，走到头拉下扳手，就会打开左边地洞上的门，然后跳进地洞，下洞后爬行来到地洞岔口处，先拾左边的药包，再往边行，到转弯处杀死蛇之后沿路走来到地洞的出口，先杀死来的两只猴子（这只猴子会咬人），出洞后来到一条河前。



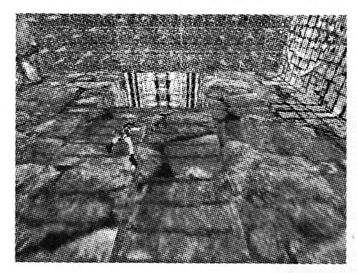
先左行爬上平台，得到弹药，然后来到河边先跳到中间得到小药包，再跳到对面台子上，小心河里的鱼，它们可是很可怕的，如果让它们缠上你，一会你就会一命呜呼了。来到对岸后拉到右边的开关打开中间的闸门，迅速从闸门处游进通道，沿水路来到另一个地方。

出来后杀死两只猴子，爬上最里面的石头上跳上前面的斜坡，然后沿斜坡左走跳到对面平台上，杀死两只猴子。沿路走进右手的通道。进入通道后杀死一只猴子，出来后得到一个记录石。来到一开始的河流上方。先跳到左边树干上，然后跑跳抓住前面的平台，之后再跳上瀑布里的平台，在旁边上的树干上可以得到小药包，然后沿路走，来到一斜坡前反身滑下斜坡，抓住边缘向右移，移过瀑布爬上缝隙得到弹药，先爬行下到地面来到河边，跳进右边瀑布内杀死蛇。得到火把，再返回，爬上平台，杀死对面平台上的猴子，跳过去，从缝隙爬进上洞，杀死草丛中的蛇，从斜坡滑下去，来到洞的深处，沿路走杀死路上的蛇，来到一处很长的斜坡，沿斜坡右边滑到下面出口处（左面会有滚石落下），来到寺庙的内部。





从山洞下来后，先捡起六手石像左边的弹药后，再拉出石像的石块。从石块后面得到子弹，再爬行进入裂缝，来到另一房间，先跑上有记录石的平台得到记录石，这时石像也活了。干掉它后，先进入右方的地洞中，拉支开关后，再把旁边的石头推进去，就会来到一处秘密地点，在里面只要爬行就避过毒针，得到药包和弹药，出来后，进入刚打开的门。先跳进沼泽立刻行走到对岸，跳上斜坡，再转身跳上对面中间夹层。走到头杀死一只猴子，打开开关，对准门中的通道，跳过铡刀，加速冲过去，如果慢一点的话，就会没命。过来之后来到一个房间中，先杀死两只猴子，再拉动开关，打开上方的门。之后把扳手正前方的石块拉出来。推动扳手，爬到上方在角落附近会有条可爬的梯子，爬上就来到秘密地点，然后下来，进入刚打开的门，



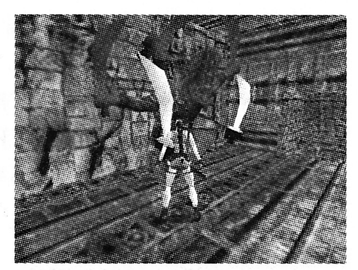
跳入水中。拉动手中的开关，把闸门打开，顺水游，这时中间上方的门没开，必须先前行，游到有两个闸门处，拉动左右两个开关才能打开中间的门。

从水中出来后来到一个大水池前，先游到对面得到记录石，再入水拉动水中的三个开关。使两边的石像喷火可以看到上方的透明石台，而中间的开关会打开身后的水闸，你必须在时间限制内进去，进去后来到一个秘密的地点。上岸后跳上石台来到对面开关的石台上，在这里一定要快当，拉动搬手应立刻跳到岸上冲进门内，不然门就会关上，还得重新来过。进门后，门就会自动关上，向右走到针板前面的开关处，拉动扳手，打开对面的门立刻冲过去，拾起地上的钥匙，当拿起钥匙后进来的门也会打开，应立刻从此门出去，不然就会被针板压死。当躲过针板后你可以回去，在右边墙下可以得到血包和弹药。出来后，原来的水池已经泥土覆盖。过沼泽来到对面，(小心上面落下的石头)，进入右边通道。来到丁字口时，先拾起左边的火把，然后后腿到第二阶台阶上，这时身后会有石头滚下，立刻躲进左边的通道，当石头过后，再沿通道前行来到两道门前，进入右边的门杀死猴子，拉下开关。来到一个房间杀死两只猴子。得到小药包，拿到记录石，走到头返



身抓住边缘的梯子，往下来到一开始到杀死石像的位置。

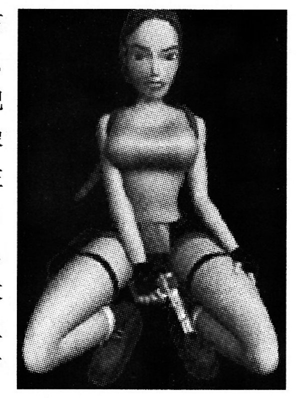
下来后，先上对面平台拉下两边的扳手，把左边的门打开。进门后沿路来到一个放干水的水池前，先杀死两只猴子，进入对面房间。先游到对面拉动搬手，打开水池中的闸门，小心前方射来的毒针，当游到出口时，小心上方掉下来的石头，然后游出水面，爬上左边的石台，右边可得小药包，上台子后爬上梯子对面平台，之后再上对面平台，然后转身爬上上方的梯子，从梯子上去后，跳到有蛇的平台上，杀死蛇后，先跳上右上方平台。再跳进右上方洞内。进洞后，小心会有石头从前方袭过来，躲过石头后



从左边的铡刀下爬过铡刀，在左边拾起小药包，再助跑过深坑得记录后，拿完记录石后，右边有块能推动石头，把它推进一格后，再把右边的石头推到头，你会看见一条通路。最后把中间的石头的拉出，拉动石头后面的搬手，便令刚才没水的水池灌满水。之后，就可以返回水池了。这里玩家可以从新路回去，也可以从来路回去，笔者建议返回刚才有刀的地方，在最边上爬下去（墙壁能爬），便会来到一条要爬行才能过去的路，进入后来到一个秘密地点，得到记录石。完成上述的步骤便可回到刚才的水池，在水池的壁上有一开 关，拉动后便可打开闸门得到第二把钥匙。

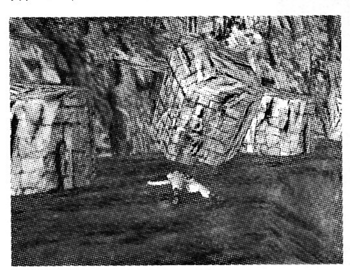


来到杀死石像的房间，使用两把钥匙打开前方的门。进门立刻跳上对面的壁往上爬，因为上方的针板会压下来。当安全上来后，会发现两只猴子和一个记录石，现在右边有一个石头可以拉出来。用它做踏跳石，可以达到对面的高台上，再拉动两边的搬手就可以打开下面的门，当接近门时，大家要小心有两个石头滚过来。躲过石头进门后，里面有两条路，从一方躲过火焰进入一间有两个石像的房间，先杀死左边的石像，然后右边的石像也动起来，杀死它从两个石像身上得两把刀，然后爬上大门对面的石像处，分别把两刀插进石像的左右手，把对面的门打开。



进入门后，又会出现分支，但两者是相通的。来到一个大的空场，中间会有一个平台，上方有一个悬着的死人，下方有

一把钥匙。当你接近平台时，角落边的石像就会活动起来，先解决掉它，然后拾起平台上钥匙和另一边平台上的弹药。之后往左边有一道门，会自动打开的门，进去后点着火把，立刻拉动前边和右边的两个开关，因为上面会有针板压下来。当打开机关后，门也会打开，从门中跑出后，门口附近有一个地洞，进去后就会得到第二把钥匙。



走到另一边蓝色的部份，你会看见三个钥匙孔和一个记录石，另一边会有一个水池。先跳下水池，这里要小心，水流会使你冲向针板，所以要尽量靠边游，打开两边针板后的两个机关，使水流停止，然后再到落水处得到第三把钥匙。爬上来后使用三把铜匙，打开右边上方的门，进门过关。

第三关：印度恒河

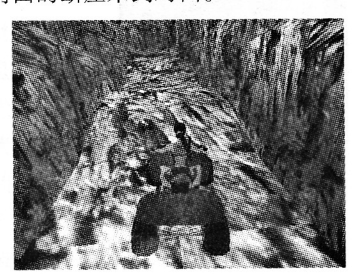
(THE RIVER GANGES)



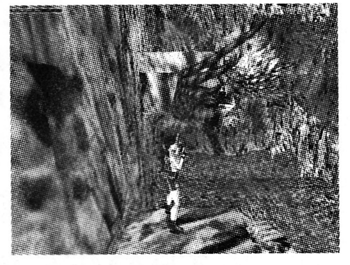
当劳拉从洞口出来后，先向右行走到河边，反身抓住边缘，你会发现下面有梯子，沿梯子往里走下到石台上，这里大家用助跑跳，一路来到一个秘密的地方，得到记录石和大药包，拿完后按原路返回。(这里大家小心不要掉进水中)。左边有一辆两用车，先爬进车后的山洞，得到物品。之后上车，沿路向前行驶到河边，利用突起的高地冲过中间的峡谷，来到对面，继续向前行驶一段路后，来到一处断崖前，先下车从其中一边的墙爬下去，会来到一秘密的地点，得到弹药和大药包及火把之后。返回上面驶



驾车越过断崖，来到一个盘旋的路，越过两个断层，来到对面。把车停在门前，先下车，让劳拉来到对面的平台上，再跳进右边的洞中，在转弯处杀死蛇后沿路一直走，跳过中间的坑(一掉下去就回到停车的地方，还得重新开始)。跳过坑后杀死前面的蛇，到头后，进入坑中，来到门的里边先杀两只猴子，得到记录石，然后按动按钮，把门打开后上车。将车驶进来时要小心，不要太快，否则可能会进入了右边的分支，那条分支比较难，而且会少去一个秘密的地方。所以往左行，不久就会出现有个缺口，跳过后靠右行驶进入右边的洞中，靠右行驶走到后下来。让劳拉先下到下面的断壁上，然后向右看，你会看到有一个平台上有弹药，跳过去拿起它，并右行，跳起抓住上方的洞穴来到另一个秘密地点得到鱼叉、弹药和记录石，然后返回上车，把车开上断壁。加速冲过前面的断崖来到对面。



过来后驾车来到一叉口后，左行会发现墙边有一段较高的通道。驾车驶过，越过中间断处。加速飞越河流来到对面。在对面可得到记录石，沿墙下去可得到子弹，小心有蛇。然后上车，驾车越到对面墙边的缺口里。到这里后，大家会看见一个断崖，先开车下到底，撞死两只猴子，然后下车，爬上平台，跳到一个像天桥的平台上，加速跳到对面岩壁上的平台。往右行大家会看见斜右方有一个山洞，大家得先跳到洞前面的斜坡，下滑时再跳起抓住洞边的石台，来到洞中，这是一个秘密地点。得到火把和小药包，出洞后跳上最右边的斜坡，再跳到一开始的平台上，按原路回到地上，进去得到记录石，然后从左走，沿墙边走先跳过个断处。杀死三只老鹰，然后跳到斜对面的平台返身再下到下一层平台，得到弹药。最后转身加速跳，抓住对面的裂缝，来到一秘密地点得到记录石和鱼叉和弹药。拿完后入水发现瀑布中是空的，爬进瀑布就可以过关。



第四关：凯里亚之洞

(CAVES OF KALIYA)



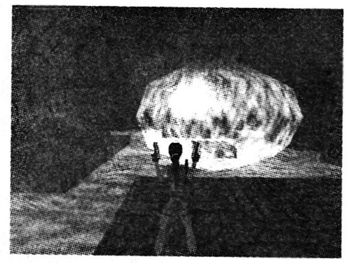
劳拉终于到了KALIYAS的遗迹。这里没有秘密地点，也不太难。这里有两条分支，如果走右边会遇到一个斜坡，当滑下坡后，应加速跑左转，躲过身后的滚石，这时大家会看见对面还有个斜坡，先后退着接近斜坡，当身后的石头滚下来时，立刻躲到左边的洞中。躲过石头后，来到一个新地方。先右转直行再右转走到头得到弹药，再返回爬出来的地方。进入中间的通道右行到头拉动石头，然后，再左行，右转通过能拉动的石头处到头左转，杀死蛇得到小药包。后返回右转，沿路来到一处，跳下后直行再下到下面一层。沿路爬上平台，爬过缝隙左转，沿路走，



来到有记录石的房间，先得到记录石，再点火把跳进深坑中，先杀死最近的四条蛇。然后，跳上其中一个斜坡，再跳到对面斜坡。来回跳可以躲过身后的滚石。之后杀死剩下的蛇，沿路走到一块记录石前，再下去就是BOSS了。

如果您选左边走的话，时间会很长，因为地型比较复杂，本人也不好描述，但是有很多道具，您可以试着去拿。

当劳拉滑下斜坡后，你会看见先前遇到的探险队员，他就是这关的关底。不知何故得到了强大的力量，而且将水也变成了熔岩，其实对付他很简单，当你滑下之前，你可以横移到左边或右边。然后滑下去，落地后，应立即向左或右横移。移动到差不多可以左右横跳时，就左右横跳，躲过他的一次又一次的火球，并将其杀死。杀死他后，先吃完四周的东西，然后跳上中间得到宝石，拿到后就可过关。



当劳拉完成印度地区的任务时，就会出现选关画面，大家可以按照自己的玩法分别选择，伦敦，内华达、南太平洋小岛这三个地区中的任意一个地方。

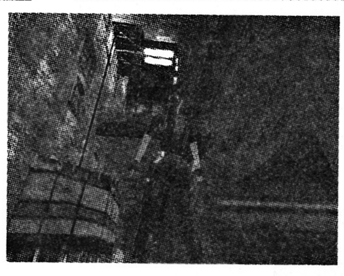
伦敦地区(LANDON)

第一关：泰晤士码头

(THAME'S WHARF)

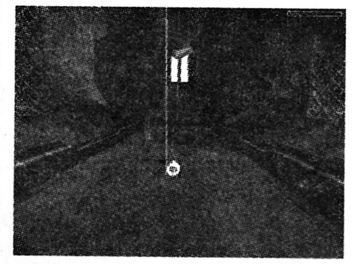
刚开始劳拉会站一幢高层建筑的平台上，先右行走到头后。下到下面的平台上，然后返身下到下面的斜坡上，立刻跳上前方的台子。打开开关，使斜对面房前的板子升起，然后再跳上开始的斜坡下滑后抓住边缘再放手，下到下方平台上。然后再按此方法下到下面的长廊前。下来后走到墙边没有栅栏处，使用助跑跳抓住对面凹洞边缘，然后爬进去来到一个秘密地点。得到子弹，爬下来抓住边缘往左移。第一个洞可以得到弹药，然后再往左移到头，下来后杀死乌鸦，然后左走到一个窗户前，爬上上方的通道，沿通道来到建筑后的平台，打开斜对面的开关，使另一个按钮的罩子打开，之后按原路返回。

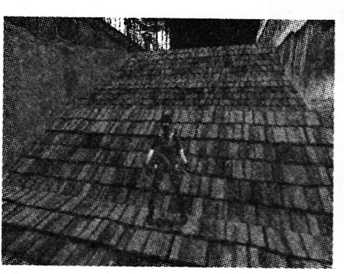




然后左走，沿下方斜坡下到下面的箱子上，从箱子上下来后，杀死一名守卫，在对面的角落中找到记录石，然后爬上上方左边的箱子。然后跳上对面上方的平台，再沿铁网爬到上面的平台，再沿右边的铁网来到最初按动开关的地方。抓住上方的铁网，荡到前面的平台上，使用滑车，来到前面的房沿中层斜坡。下滑后抓住边缘，再撒手抓住下方的缝隙，再右移爬上刚才架起的板子。

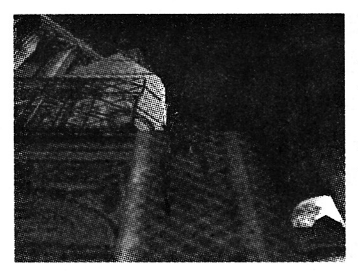
杀死看守后，进到里面在左转来到缺口处，跳上对面平台，前方的一块石台是活动的，不要上去。要助跑跳抓住右边墙上的缝隙，然后向右移到头下来再上旁边的平台，在附近得到鱼叉。然再爬上方的平台，按动按钮，把身后的板子放下。然后从最初的平台处，下到下面的箱子，得到箱子后的记录石及房屋中的火把和子弹，再按动梯子旁的按钮，使上方的板子落下，然后从梯子爬到上面的走廊。事后杀死两老鼠，然后沿路走杀死一名看守，从他身上得到一把钥匙。然后回到平台处再跳抓住左边的缝隙。再移到头，下到平台，爬上来到入口处，右移按动开关，放下外面的板子，然后下到下面的平台上，按以前的方法，回到对面建筑物的最上方，当爬到最上方后，前行跳到下面低一点的平台上，然后转身助跑跳到对面的斜坡上，然后右行，先下到一个低一点的台子上得到小药包，然后抓住墙壁上的缝隙，右移到头，爬上台子。左转来到两条平行的路前，先走第一条路，杀死路上看守，再跳到对面的平台上，沿路找到那个已被打开罩子的开关，按下它使升降机上升。





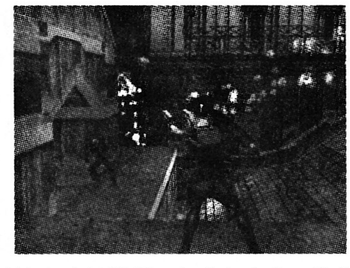
然后返回到对面的平台上，再跳上升降机，转身跳上上方的凹洞，使用钥匙把门打开，进入一间房间，得到记录石后按动开关，关上另一处的火，然后回到升降梯上，往左下方的平台下去，进入通道回到一开始的地方，这时你爬到最上层时，在你的头顶有一块铁板，右边是斜坡，先翻身跳上斜坡再跳抓住铁板爬上去，转过来后，你会看见在你旁边有一个大的斜坡，跳上去，然后滑落到一个新的地方，在路的另一边得到记录石，先后爬上箱子，再

爬上一个屋顶，前面会出现一个吊车，跳上吊车顶部沿吊壁走到护栏缺口处，下到下面的平台上，然后跳到有梯子的平台上，再沿梯子下到下面的平台上，然后再到从平台中间走跳到斜坡的中间缺口处，慢慢走过铁丝网进入通道，沿路来到一个秘密的地点，杀死两只老鼠得到小药包和弹包，然后返回到吊车上，再从护栏缺口跳到斜对面的平台上，走到头再跳上前面平台。最后抓住墙壁返回到上面，然后再上箱子到房顶，斜跳抓住较低的墙，向左移一点，爬上去就回到了开始地点。然后再一次返回房顶的两条路前，这回走后面的那条路，走到头后有一个洞，先跳上对面的斜坡得到弹药，再从左边的斜坡返身滑下去，来到一个秘密地点得到物品。然后再进洞，下滑后来到建筑物的后方，跳过去就来到另一个建筑的内部。



跳过来后，沿斜坡得到记录石和大药包，再沿路杀死两只老鼠，从缺口处落到下面的控制室，杀死赶来的敌人，扳动墙上的开关，引起了一阵响声，使池子蓄满水，而另外两个开关暂时还打不开，先去最里头的那个蓄水池，在水底得到弹药和小药包，再扳动墙上开关打开一扇水下的门，然后回来再扳动那个开关使水位下降，之后再来到中间的蓄水池，跳入水中，进入刚打开的通道。里面的螺旋浆已经减速，劳拉从它下面穿过去，浮出水面，上岸后杀死敌人，捡到弹药，打死左边的两只老鼠，爬进左边的通道捡起小药包，沿路走到头跳下去，进入电机房里面有个不停运转的高压电机，看准时机先到右边得记录石，打开旁边的开关，然后再到对面的铁网箱子那里，把它拉出来再推到中间保险丝凹间的旁边。利用电机使保险丝短路，打开外面一个按钮的罩子，然后，从梯子爬上去，按动已打开护罩的按钮再按动开始的开关。转身杀死出来的敌人。

沿通道走到尽头蓄水池，下水游到旁边的通道内来到另一个蓄水池，跳入水池引起警报，立刻上岸杀死出来的守卫，进入房间按动开关，打开最后一个按钮的防护罩，这时外面的水池里的水已经没了，之后向左走，看准上方的铁网，抓住它沿铁网移动到头。杀死返回三个开关的通道。沿路杀死看守，打开最后一个开关，然后再返回水池进入里面的水池，从下面打开的门游进去，得到鱼叉沿水道一直游到头，来到一个大水池，先得到水里的药包和弹药，然后进入有梯子的通道，杀死看守得到小药包和记录石。再沿梯子爬上去，来到一个布满铁丝网的平台上，然后慢走到边上，跳到上方的铁板上，再转身助跑跳到对面有铁丝网的平台，抓住边缘上去，再跳过斜坡来到房顶，在对面的下方的铁丝网处有一处是没有的，下去走到头得到弹药，然后返回屋顶上，爬上右边的房顶，杀死两名看守从中间通道进入，把下方的石头拉出来。爬上右边的斜坡，走到里面的凹处得到一个小药包，然后助跑跳过对面的斜坡落到后面的平台，后来到一个秘密地点得到一把教堂的钥匙。然后返回到下面，来到有两个护栏的走道先不要从缺口处下去，不然就过关了，先往左边走，来到护栏最外面的缺口处，这里是可以下去的，沿路下去后来到一个秘密地点得到一个药包。然后再返回上面就可以过关了。

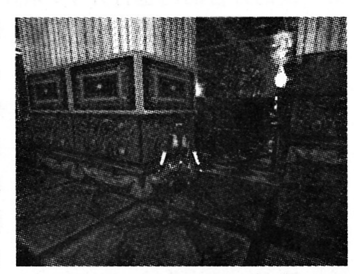




第二关：地铁站

（ALDWYCH）

当 load 画面结束后，劳拉会从上方掉下，当滑落第二个斜坡时，跳过去抓住对面的平台上会得弹药。然后，再纵身跳入水中。浮出水面后上岸，沿台阶上去，转过二个弯后，右手边会有一个记录石，被木板挡着，用手枪射破木板得到记录石，之后抓住旁边的梯子爬上去。到上面后来到一处钢架构的夹层，一直向前走，拉动一块特别的石头。然后出来，向左走在墙边中央处得到弹药，然后干掉一名持棍子的敌人。杀死敌人后，从夹层中间的洞口落下，来到售票机的上面先干掉下面的敌人得到药包，再爬上另一个售票机，抓住刚才拉出来的石头，一直向上爬。爬上去后，从另一洞口，来到售票室，捡起地上的钥匙和台子上药包。按动开关打开门，回到售票大厅里。

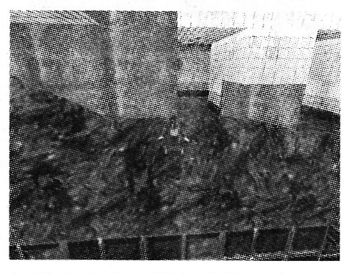


大厅左边有两个通道，先从右手边的通过经过扶梯来到下层，加速跳过铁道，来到对面的月台上，穿过月台杀死敌人和狗，使用钥匙打开右边的门，进门后先捡起地上的弹药及药包，再按下开关把月台的电灯打开。出门后一直走到



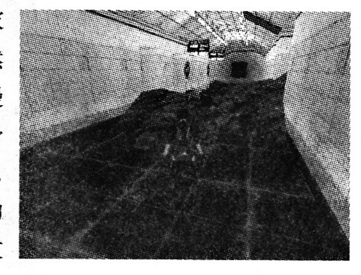
头，你会看见一 枚硬币，捡起它，然后再返回售票大厅，在第 三个售票前机使用硬币，得到一张票。

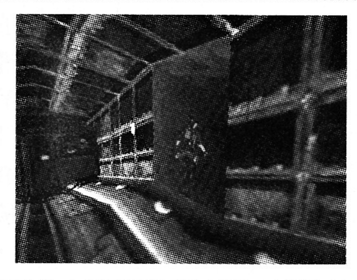
把票捡起后，从左边的通道下去，来到一个堆满石土的月台。先杀死敌人，再直走到头，用枪打破前面木板来到一个秘密地点，得到子弹后 返回地面，出来后杀死铁道上的老鼠。再右转进入走廊。沿走廊前进先杀死走廊里的狗，之后来到一处有水的地方。先下到下层石台上，再跑跳抓住对面的裂缝，爬行到头，下到石台上，再上到上层石台，这里可以跳抓住对面的缝隙，也可跳抓住头顶的铁网，走到裂缝处松手抓住裂缝，爬过去，过去以后，杀死前面的老鼠再使用得到的票，打开检票机，通过这里。之后向上走，杀死敌人和老鼠，在敌人身边得到药包，这里有两扇门现在是打不开的先不要理它，沿扶梯下去，跳下旁边的坑道，先前行，这时右边会出现敌人，同时通向第一次的月台的门也打开了，杀死敌人后，得到药包直行，跳过中间的坑，再沿走廊走，杀死冲出来的狗，来到一节有车箱的月台前，先干掉在烤火的敌人，上车顶得到火把，再走到铁道对面在坑中得到大药包。然后再回到月台上，得到记录石。然后再返回第一次去过的月台上。





来到这个月台后，下到铁道下面，在右边有一处凹进去的地方，加速冲进去，千万不要与地铁相撞，（不然一命呜呼了）进去后杀死里面两个敌人。来到一间堆满木箱的仓库，先到里面得到药包，爬上斜坡右边的那排木箱，再右转翻过前面的木箱到记录后。之后爬上木箱杀死下方的狗，然后再下来一直走，爬上前方的木箱，左转加速跳到对面的木箱上。然后返回斜坡右边的木箱，跳到对面的木箱上，先来到左边的坑中，打开开关，之后上来跳抓住斜前方的铁网，上到头后返身跳，来到上面的平台上。先杀死上面的石台上的敌人得到药包。再从最高的台子上跳抓住头顶的铁网，沿铁网走到头，下去再上平台来到一处上面是很大的钻头前（这里大家注意到动作要快，不然会被压死或摔死）先慢步走到斜坡前面再转身背面斜坡，然后下斜坡，这时头顶的钻头也起动了，先抓住斜坡边再放手，掉到下面的石板上，立刻向左侧跳，跳到左边斜坡上，当斜下来时，按跳，抓住对面的裂缝，立刻往右移，对准右下方的碎石板。放手落下后，立刻按转身键，把身边转过来，当碎石板掉下后你会掉到下面的斜坡。当滑到头时按跳抓住对面的斜坡，之后放手抓住下面的平台，再放手抓住下面的平台，来到一处秘密地点，得到记录石和武器。拿完东西后，向里走，沿路下到最下层找到大药包。然后沿斜坡上去，爬上左边凹进去的平台，转身抓住上方平台爬上去，然后再爬上右边上方的平台，这里有水池和一个记录石。得到记录石，然后沿梯子爬上去，上到顶后，爬行躲过火焰，上到里面的平台上，两个喷火口就会关上。然后再爬上前面的平台，得到小药包，来到左边平台的梯子前，爬上去，当快到顶后，按跳向后翻。落下身后的平台上，打开里面的开关，放下门板，然后跳回爬梯的顶部，拾起弹药。再从另一边下去，爬上几个平台后，来到地铁站的顶部先左转杀死老鼠，从老鼠出来的地方得一个大药包。之后再从屋顶的缺口下回到原来的月台上。





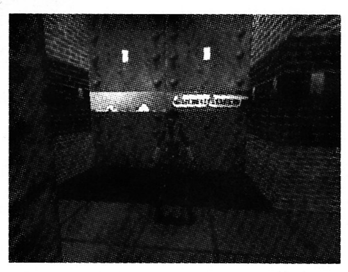


现在还是下到前面的铁道中，进入一开始杀死两个看守的仓库中，现在房顶上的门板已经打开。按原来的办法，上到仓库上方，从打开的门板处爬到上面的夹层中，杀死里面的看守和狗，进入中间开着的门。先走上活动地板掉下去，然后拉动旁边有管子的方块，打开对在面的门板，然后爬上来，从对面的缺口处下去，沿路走来到里面的通道。先往右走，来到有两个开关的地方，先按动右边的开关打开左边的的两门（门有时间）从左边的通道沿路来到打开的两个门外，先进入最右边的门。按下开关，然后返回开关处，再次按右边的开关，这次进入中间的门，往左走爬上去，打开开关，沿路走。从洞口落到两个开关处的左边开关处最后按动左边的开关，冲进第一个门中，门里有一池水。从左走上平台，抓住顶部的铁网，来到对面得到记录石、钥匙和弹药。之后下水，这里有两条路走，一是从游水的通道游进去，上岸后前面门就会自己打开，杀死进来的敌人。来到售票处，再回到仓库，而另一条路就是从水池边的平台上去，滑下去，回到来时的地方，往回走到头爬出来，回到地上，跳过大坑走到门前，门就会自己打开，然后再返回仓库。

当回到仓库后，按先前的方法来到大钻头处，此时钻

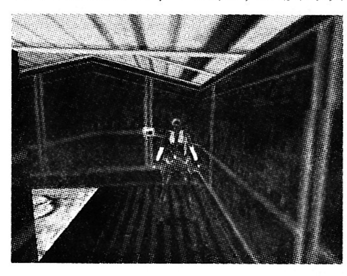


头已经下去，我们可以来到钻头顶部，在左前上方有一个通道。跳抓住爬上去得到第二把钥匙，再沿通道，落下来到达月台的顶部，然后落下，回到最开始的月台上。到月台上后，跳到对面扶梯后往售票大厅走，到大厅后从另一个扶梯来到另一个月台上，跳下轨道，冲着有蓝光的隧道进去，你会看见有三扇门，当你接近时，会出来一个看守。这里必须杀死他，不然的话当他冲进最里面的门后三个门也就关上了，而且火车也冲了过来。当你杀死看守后，进入中间开着的，按下开关。打开另外的两扇门，先进入第一扇门中得到记录石，然后再进入第三扇门。



进入第三门后按动开关，打开前面的石板，这里面有很多各种图案的石板。而且有几个开关，在开关旁有相应的图案。这代表这个开关可以打开这种图案的门。先按右边的按钮，再回到走道，去按下走道左边尽头的按钮。这时走道中间打开了两个门，从其中的一个门进入，里面有两个按钮，先按动左边的那个钮，再回到开始第一个按钮处，再次按动它，这时秘道的门已经打开。你就可以沿路来到一处房间（大家试试别的组合可以得到几个药包）。

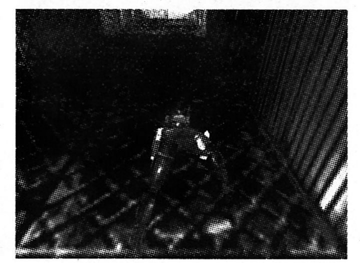
进入房间后，在左边有两个柱子下边分别有两个钥匙孔，分别使用得到的两把钥匙，打开右边的门，来到门前，先朝门左方碎石后面的紫布跳过去，在里面得到一个五星状物体，然后出门得到钥匙，(小心活动地板下有尖刺)。出来后杀死出来的狗，然后拿走记录石和弹药，从另一边打开的门进入得到火把和小药包，然后跳入水池，沿水路一直游，来到以前来过的地方。再次按原方法，进入上面的洞中，从检票机过去后，先用星状物体打开左边房间的门，杀死迎面出来的敌人，进去后来到一处秘密的地点。先抓住上方的平台爬上去，沿路走下来后得到记录石打开前面的门，向左回到那个地方，还按原方法出去，到另一个门前使

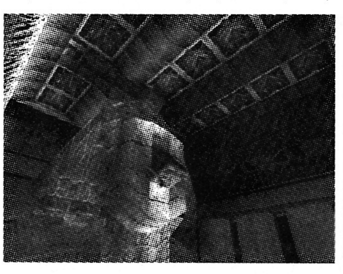


用钥匙。进门后按开开关打开一门板，然后出来下到坑中，再下到前面的坑中，向左爬过去，爬进上面的火车中，按动火车中的按钮后，车箱一阵震动，旁边的门板就打开了。然后从那个开口处下去，继续前进你会来到一个新的地方，当你看见一名守卫正在往下跳，先不要杀死他，等到他把第二个守卫叫出来的时候一并杀死他们。然后再进入门中得到一些东西，然后按下两个按钮，分别打开两扇门，先出去从打开门处回到以前仓库上方的夹层进入另一个打开的门。得到记录石，火箭炮杀死看守得到大药包，然后再进入火车按动开关，进入那个新地方，从第一个斜坡处走下去得到药包，然后往下跳过关。

第三关：拉地之门
(LUD'S GATE)

当劳拉从上方掉下来后那个匪徒会跟你说一通话，他们对你并没有敌意，所以这次你和那些人不会发生冲突，不要杀死那些匪徒，跟着那个拿火把 的人来到一处两边地水的地方，先从左边那条路进去，滑下斜坡后，马上跳爬上右边的墙上的开口，躲过上面的钉墙，然后滑下去按动下面的按钮，先去身后外面的大石台上点起火把往右边走到头。然后反身向下抓住边缘松手再抓住下面的裂缝，往右走到头，最后爬进里面的通道，来到一个秘密地点得到火把和大药包，然后从头顶返回开关处，再爬上旁边的高台，最后爬上爬梯，再后翻落到身后的平台，捡到大药包。再站在边缘跳抓住爬梯，往上爬两三格然后往左、后翻跳，抓住身后的梯子往上爬来到一个秘密地点，得到弹药，然后下来再翻身，跳抓住身后的梯子。爬出洞口，在通道的尽头捡起弹药，然后返回通道中间，可以站起来的地方，跳抓住上面的缺口，爬上去得到小药包，继续前进，落到一个房间里，杀死那个军人，把旁边的石头拉出，再推到对面，这时听到一阵响声，然后按动墙壁上的按钮把门打开，出门后杀死一个守卫的军人，来到一个新地方。



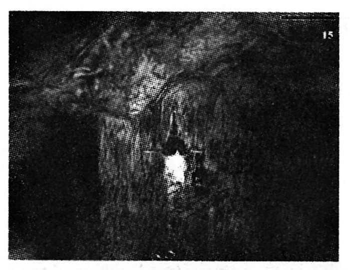


这里的墙壁上都是埃及壁画，里面还有一些高台。从低一点的台子爬上更高的台子上，爬进上面的通道，在里面有块可以推动的石头，推动它挡住进来时的洞口，又是一阵响声，再爬到上面，然后爬上上面的通道，再穿过通道回到刚才的房子里，从这里的高台斜跳抓住上面的爬梯，沿爬梯向右走，落下来时抓住边缘爬上通道，扳动里面的开关打开一扇门，然后落到地上。

现在爬上前面的平台，向对面的那块可以在中间过道



滑动的高台跑跳抓来到高台上面。然后再爬上旁边的平台，爬进旁边的通道，转到另一条通道里，爬上另一个平台滑下斜坡，回到杀死军人推动石头的房间再次拉动石头，使那个高台滑动开，让出入口。然后回到有壁画的房间，爬上那个高台，再爬到上面的高台。下到底下，现在从那个已经关闭的门下面的爬梯爬上去，从左边下来后，转身跳到左边的平台，再跳到旁边的平台，先到左边得到弹药和火把出来，再到对面的斜坡下，往前走。当下滑时跳抓住对面的平台，爬上去，来到一个新的地方。

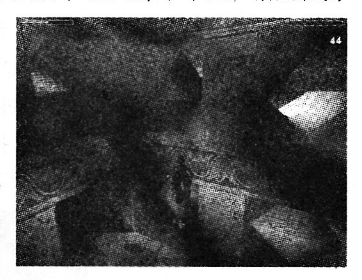


沿路走到一斜坡处，先滑下去，就会到一个会落下去的石板上，立刻起跳，抓住对面平台的边缘，爬上去得到一把像匕首一样的东西。然后爬进前面的通道，捡到弹药。下去杀死里面的守卫，再按动按钮把门打开，得到弹药。之后再回房间，从箱子旁边的洞口下去，来到一个像大厅的顶上，先跳抓住上方的铁网，荡到对面平台上得到记录石，然后再抓住铁网，看准下面的石像顶部落下去，落到下面后站在中间往左转，跳过去，落到石像后部的一个小平台上得小药包，然后到对面的石柱上，助跑跳到有亮处的斜坡上，当滑到底时跳到对面的平台上，沿平台走到一个秘密地点得到记录石和弹药。然后跳到石像的最高处滑下去，来到地面。沿走道进入一条楼梯通道，杀死看守。来到尽头跳抓住平台的边缘上去，把箱子拉出来，再沿着箱子搭成的爬梯上去。然后向右移下去，转过身爬上通道，从洞口处落下来，落到一个砖墙通道中，转身推动木箱一次，再把另一只箱拉动两次，向左边的通道跳抓过去，来到一个秘密地点，得到弹药和大药包。然后爬下来，

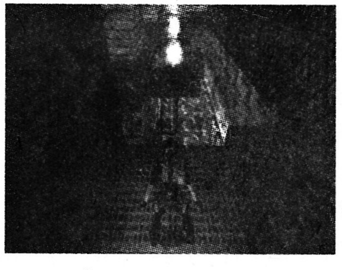


再次爬上刚才的梯子，继续前进，通过砖墙的通道后又回到本关开始的有水的房间中。

回到一开始出发的房间，把匕首放在有蓝光的凹进去的台上，把你左边门打开，从打开的门进去后，落入水中，骑上水下推进器。打死水中的鳄鱼，左边是记录石，右边的洞中可以换气，在水里可以捡到很多弹药，然后穿过那条很宽的通道。先浮出水面，上岸捡到鱼叉和弹药，继续跳进另一边的水池中，向右边游进一个房间，这里你可以看到记录石和大药包，扳动后面的开关，打开一个门板，出来进入左边的开口处浮出水面，上去后扳动上面那个开关，又打开一道水中的门，再进入水中，从水下那个木箱旁边的通道进去，来到一个房间内，然后浮出水面，在这里有个军人和一个潜水员，在水下有两洞口，左边的里面有个开关，而右边的是一个秘密地点并得到弹药。进入左边的洞中，扳动开关，再浮出水面从那堆木箱的对岸爬上岸，杀死那个军人，拾起他身上的钥匙。现在来到另一个窄一点的水池，下水进入一条很长的通道，这里有个潜水员，应立刻爬到岸上，等潜水员追过来时再在岸上杀死他。

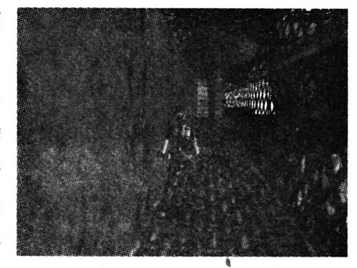


等杀死潜水员后，再次游进那条通道，进入一个很大的水池中，这里会有一条鳄鱼，你可以游去右边，第二个房间，骑上推进器杀死它。也可以原路返回引它追过来，再上岸杀死它。之后，再来水 池中，在你的右边第一个房间可以浮出水面换气，而你身后有两个通道，最右边的绿色通道内有一个开关，紧靠菱形水道的出口旁边的通道里边有个开关，扳动这两个开关后下水捡起水中的东西，再游进那条发红光的通道里，这时里面的门已经打开，从里面进去扳动左边的开关，得到记录石，这时会有两个潜水员出来

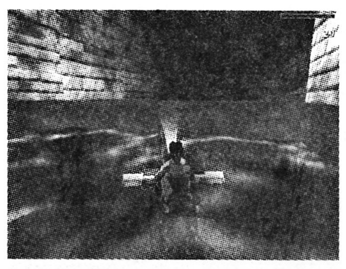


攻击你，你可以换气后把他们引出来，然后从通道出去，上岸后，杀死他们，再回到大房间游进那条发蓝光的通道里，再通过一段很长很直的水道就可以浮出水面。

上岸后，看到三个有火的平台，跳进下面的水池，扳那个开关，就可以关掉火，捡到水池尽头的弹药。然后跑跳越过那三个平台，在中间的平台左边可以得到弹药。出来到一个有三个大铁棰的走道前，看准时机一个一个地通过它们，来到路的尽头后，从边缘助跑抓住顶部的网格，沿网格前行，落到左边瀑布的后的洞口边缘，爬进去使用钥匙，再进去得到记录石并按动那个开关。然后从洞口出来，落入下面的水中，再沿着那长水道前进躲过鳄鱼回到大水池房间，这次从紫红色光的通道进去，穿过那个开



口处，沿着水道前进，浮出水面后从旁边的岸上得到大药包，再游到另一边，在这里有两个摆动的锤子，从最左边后移一步再起跳，就可以躲开第一个摆锤，再跑跳过下一个摆锤来到对面那条通道，杀死里面的那个军人。

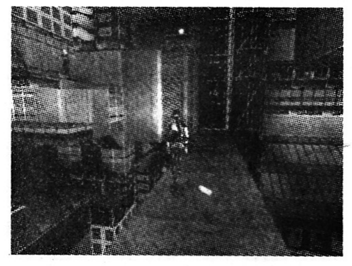


从进入通道时左边的洞口爬上去，滑下一个斜坡，来到下面的深坑，走到头，跳抓住对面的洞口，抓住边缘后再落下去抓住下面的洞口，然后爬进去，继续前进来到尽头，再跑跳抓住对面的洞口边缘，进洞口爬行，当过了这断通道就可以过关了。

第四关：城市

（CITY）

这关一开始你会在索菲亚小姐的办公室内，从里面出来后，你就会发现索菲亚在对面的楼顶不停地向你攻击。这里你只要避开她的攻击，在利用他充能量的时候行动，因为你的所有武器对她攻击无效。



先跑上那条斜坡爬到上面的平台，再跳起来抓住顶部的铁网，后沿铁网前进来到对面落下，再爬上高台，转身跳起抓住爬上那座天桥，在桥的中间得到小药包，然后跑过去按动那个按钮。按完按钮后，再沿天桥回来，爬上左边的高台，这时头顶的铁板已经打开，来到高台边缘再爬到上面的平台，再跳到最高的天桥上，先向对面的爬梯跑过去，当快到时再向爬梯斜跳抓住爬梯，爬上爬梯后爬进旁边的过道，再转身爬上上面的平台，在这里跑跳抓住远处的过道，抓住后爬上去，来到有个保险盒的柱子前，用枪打碎，保险盒就会电死对面的索菲亚，当她死后，铁板上就会留下那块宝石，先不要上铁板去得宝石，因为铁板上有高压电，应先去通道尽头，向对面那块泥土平台跳去，再沿着平台前进，找到墙边上的开关，然后按动它把铁板的电流关掉，现在你就可以去拿到这颗宝石，拿完后就可以过关了。

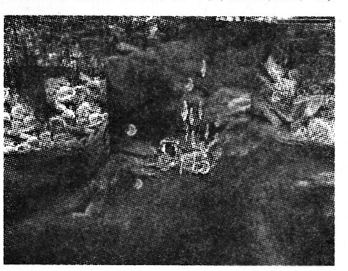


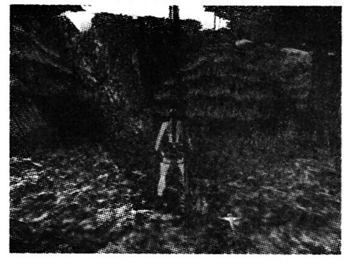
南太平洋岛屿地区(SOUTH PACIFIC ISLANDS)

第一关：沿海村庄

（COASTAL VILLAGE）

过关一开始劳拉就出现在海水中，先在水底下找到一把钥匙，然后上岸，进入那间木屋。在木屋中用钥匙打开地面的门，跳下去得到记录石。再跳到下面，再爬过前面的陷阱。出来到一个水池旁，在这里先杀死上面天桥上的土人，然后潜入右边的水中得到鱼叉，再回到平台，小心这里有鳄鱼。上岸后，连续跳桥，沿着那些岩石平台前进，最后来到路的尽头的一个高台上，在这里跳抓住顶部的爬藤，沿爬藤走到头落下来，就来到刚才打死土人的大桥上，往尽头走，跳下旁边的斜坡，当滑下底部时跳到对面的平台上，然后继续前行来到一个下面有尖刺的爬梯前，跑跳抓住爬梯上去，在上面得到大药包，这会有土人会吐镖攻击你，小心他的镖，干掉他之后，再抓住边缘移到左边上支，继续沿着路走，来到一座拉索桥前，走过去来到一条岔路前，从左边走，小心会有土人攻击你，杀死他后继续前进，从转轮刀下面爬过去，来到一处开阔地前，小心那些毒镖，转身扳动旁边的开关，再跳入水中，顺着水流来到瀑布下面的平台上，平台左边有一个爬梯，右边是一个平台。先跑着跳起抓住爬梯，爬上去后转过拐角再爬上另一爬梯，爬上去来到瀑布上面。



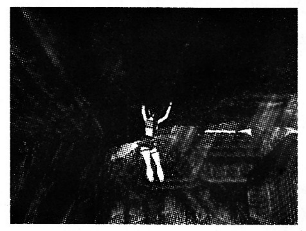


爬上旁边的平台，再上去就是三具需要三块红宝石才能打开的蛇形机关。先把上面看守的土人干掉，出来后向对面的高台跑跳抓住边缘，再向远处的小三角形平台跑跳过去，就可以得到第一块红宝石。从这里往远处看可以看到远处的另一块红宝石。从这里进入水中回到瀑布下面的平台，然后向右边的平台跳过去，抓住边缘爬上平台，过去得到记录石，然后爬上去，从拐角的地方可以爬到上面的大树根处，小心大树后面有土人，杀死他。爬上另一棵树旁边的土堆，然后再爬上去，从三角平台跳到大树右边的支干上，之后继续走到支干的尽头，跑动跳起抓住，爬上去就可以得到第二个红宝石。然后再走到尽头就可以来到一个秘密地点得到弹药。得完东西后，按原路返回，到瀑布下面的平台上，斜跳进入瀑布里的平台，就可以

得到第三块红宝石。现在已经找到所有的红宝石，就去把它们分别放进三个蛇头的嘴里，就可进那条通道。

进入通道后，滑下斜坡来到土人的村寨前，先杀死攻击你的土人，在最里头，可以得到记录石，而屋子里也有东西，其中有一个屋里有一个大药包，而下面就是沼泽，先从寨子靠斜坡的路去，杀死路上的土人。沿路来到一处前面是一大片沼泽的地方。杀死左边看守机关的土人，跑过去扳动机关。然后按原路返回寨子里，从右边的通道进去，这时地上的木板已经合上，你可以安全的爬到对面的地方。爬过去后，来到寨子的另一边，这里有很多土人向你发镖攻击你，杀死他们后，先爬到有块青石地基的草屋上面，上面的那间草屋里有个机关，扳动它杀死那些土人。然后回到地面，再从爬梯爬上那间树上的草屋，再上到左边的窗台上，在你左上方有木栏平台，斜跑上去，进入里面先向右转，(左边的地板上有火，现在过去)，杀死那个看守，沿通道来到窗台，跳上面对的索道，再跳到另一个走道继续前行。最后来到草屋的最顶部，跳起抓住上面的藤条，沿藤条走到头，落到下面草屋的顶上，继续前进，再跳上另一间草屋，扳动里面的开关，使刚才有火的通道上面的木板放下，然后杀死后面出来的人，再回到地面来到有火的通道前，跳上木板，躲过火焰，来到头拉动机关，打开身后的两扇门，进入有转刀的通道，杀死土人，冲过转刀，来到头扳动机关，从旁边的门进入沿坡滑落到地上，然后进入寨子中的水池，这时里面的门已经打开，进门后小心有鳄鱼游上岸后，经过一条桥来到一个洞口边缘，加速跑跳到对面草屋就可以过关了。





第二关：出事地点
(CRASH SITE)

进入草屋后，里面有一个人，他会给你一张如何过沼泽的指引图，然后从草屋下来，来到沼泽前先跳上中间浮萍，再向左数第三块浮萍跑跳过去。向右跑跳到树旁边的那块浮萍，然后向左跑跳到下块浮萍，再向左边的那块浮萍跑跳过去，最后向前面左边的那块浮萍跳过去从这里跑跳就可以来到对面的陆地上。



沿路走，来到一处满是雾的山谷，这里会出现一条恐龙，这种恐龙速度很快，大家一定要小心，杀死它后穿过通道，爬上里面的石台，就可以来到一架运输机坠毁的地点。出来后先杀死左边出来的恐龙。再进入机头对面左边的山洞里，从这里下去捡到火把，然后再沿路爬出去来到另一片开阔地，从斜坡滑下去，杀死那些小绿龙，在对面的平台上有一个药包，得到它后下来向里走，右转你会看见中间有一个小土堆，土堆的中间有一名士兵的尸体，捡起尸体上的钥匙，这时洞里会出一条很大的霸王龙，它的动作很快，而且连地都会震动。



你应立刻躲过巨龙，来到潜水区再左转，加速冲进对面的一个通道中，左侧的门暂时不能打开，扳动开关，打开后面凹间的门，再迅速进入对面的凹间。扳动开关，打开那扇门，这时山洞中又会多出一只小恐龙，迅速冲进打开的门来到山洞外面，在山洞外向里射击，因为它们上不来。所以很轻松就能解决掉它们。然后你可以爬到身后大树的支干上，捡到弹药，再按原路返回，从洞口出来后来到飞机右边的大树旁，先点起火把，你会发现旁边的洞口，从这里下去，在里面可以得到弹药。来到尽头时，那扇门就会自动打开，进去后你会看到一些绿色的小恐龙，在分食恐龙的尸体，先到死人旁边抢起弹药和大药包，再分别打开两个凹间里的开关，如果那些小恐龙来咬你，你可以点亮火把暂时赶走它们，也可以用枪杀死它们。然后从飞机右边的土墙过来，你会看见两个人正在射杀恐龙。



你最好袖手旁观，等他们把恐龙杀死后再进去。你也可以把恐龙和人一起杀死，先进入右边的洞穴，在尽头亮起火把就会看见右边的通道，沿通道出来后，又发现另一个人正在射杀恐龙，杀死恐龙后，你来到河边会看见水底的平台上有一个开关，但现在不能下水去开它，因为水



中有食人鱼，而旁边也有一条木桥，这桥是个陷阱千万不能上去，一上去就会掉入水中。所以先爬到洞口旁大树右边的石台上，爬上去后再后空翻落到身后的斜坡，再来个跳跃抓住树干，爬上后杀死树上的恐龙，再从支干的右边向斜坡跳去，滑下后抓住斜坡边缘向右移动，移到头爬上小平台，再跳上那个小三角平台在边缘跳到上面的平台，跳过去得记录石，在这里打死远处的一条恐龙，再从死恐龙的地方向那条吊着恐龙的绳索开枪，打断绳索，让恐龙落入河中，现在你可以安全下水了，因为食人鱼正在吃食恐龙。入水后拉开平台上的开关，打开河对面通道里面的门。



上岸从洞里会出现恐龙，你可以入水到对岸，再杀死那只恐龙，然后进洞点亮火把，你会看见里面有三个开关，每扳动一个开关就会出来一条恐龙，杀死它们后从中间的平台，上到上面的平台上，杀死上面的恐龙得到水晶，在一个死尸身上捡到第二把钥匙，然后出来过河，上岸后按原路返回，来到飞机的头部，跳到机身右边的那个仓门下面的土堆上，然后再跳起抓住机身的边缘，向左移，然后再爬上去。来到机身顶部，在机身顶部有一个开口，跳进去杀死里面的恐龙，捡起弹药。然后到驾驶仓使用两把钥匙打开机身后面的仓门。之后再从开口下到下面的机仓里，这里有挺重炮。先扳动重炮旁边的开关，此时警报声响起，而重炮也沿轨道向仓外移动，你应立刻跑上炮台，当炮台移到头后，四周出现许多恐龙，使用大炮杀死它们（很是过瘾），终于杀死所有的恐龙，先别从炮上下来，使用大炮再向上角下面有飞机断壁的方向开炮，炸掉两堵墙，你可以看到一处墙后有记录石。另一处则有一条通道。现在你可以下炮台了，从断机翼处跳到断壁前，先去拿记录石和药包。然后进入另一个断墙处，就可以过关了



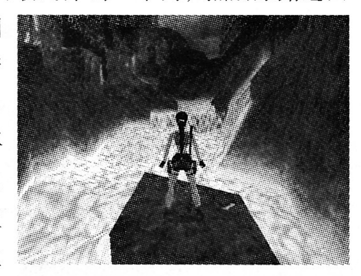
第三关：迈舌巴峡谷
（MADUBA GORGE）

进入这里后，劳拉发现了一块相信是记载着历史的石板，在土人口中得知那些得到秘宝的探险家也曾经来到过这里。而那些秘宝原来是在几百万年前用陨石碎片所造成的，所以有特别的能量反应。据说一共有四件宝物，而现在你已经有了二件，还有两件就可以真相大白了。



在这一关里主要有两种敌人，一种是全身绿色的爬行动物——蜥蜴。它会吐出液体向你攻击，而且它的攻击物是有毒的，所以要特别小心。另一种就是鳄鱼了。另外再说一下这里的水域，不管劳拉水性多么好，只要你掉进水里就没命，除了后期的水池是可以在水里游的。

当劳拉来到河边时，不远外会看到一群蝙蝠飞出，不要怕它们，只是营造气氛，对你没有伤害，再往里走会出现两只绿色的蜥蜴，小心干掉它们后，再从第二支柱子后面的平台爬下去，先跳上中间的平台。当大家到这里后就会出现分支。如果跳过对面后抓紧边缘向右移，然后爬上高台，再跳到下面的平台，再斜跳过两个平台，就可以看到一个开关，扳动它就可以开动对岸的一个门，然后原路返回刚才的高台，向斜坡侧身跳去，一定要背冲着河。当滑下时抓住边缘，然后向左移动到头，再落下。抓住下面的平台，爬进去得记录石，再扳动那里的开关。打开上面的门，从木门上去背对河流侧身跳向斜坡，当滑下时抓住边缘，向右移到那块有点发白的斜坡处，爬上去后空翻。落到身后河中间的平台里，在边缘跳向对面的平台，抓住边缘爬上。就会回到你出发的地点。向两根柱子中间很黑的地方走，有一个洞口在上面，爬到上面得到三样物品，然后从角落的开口处下到下面的水中，那里面有一条木筏，坐上木筏顺水流离开，最后会来到一个大水池中间有一个铁索吊着的大石块，之后的攻略会谈及这里。



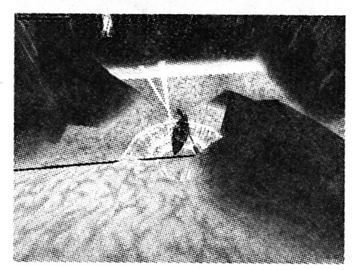
如果向左移动便会得到记录石，按动开关打开上面的开关，回到刚才上面的平台，你会看见上方的石墙是可以抓住的。所以站在边缘跳起抓住上方的石壁，荡到对面岸上。再背对河边下落抓住边缘向右移，就来到一个可站住的平台上，往右看你会看见一高一低的斜台，用助跑跳到对面的斜坡，下滑时横移到它的右边，那处是可以站稳的。

进入后向右行，你会看见下面有尖刺，而旁边墙





壁是可以爬的，利用它到达路的对面，右边有记录石，而左边尽头有一个开关，扳动它打开尖刺后面的门，然后再从爬墙返回打开的门处，进门后沿路来到一瀑布前，斜跳进入瀑布，来到一个秘密地点，先杀死里面的蜥蜴，然后下去得弹药，再爬上，跑动跳起抓住洞顶墙壁来到对面的平台，平台下面是一个斜坡，前面有三个柱子，第二个柱子上有记录石，而且燃着火，所以当你从斜坡滑下时，应跳起抓住第一根柱子爬上去，再助跑跳过中间得到记录石，再抓住第三个柱子，爬上去，如果不幸被烧着，也可以进入下面的水池灭火。千万不要到第二根柱子上去得记录石。当爬到第三根柱子上后，再跳进对面的洞穴中，小心接近斜坡处会有毒针射出。到达地面后抓住上方的墙壁过去可以得记录石，然后再返回起点，往另一个方向爬，便可以来到山洞的外墙。

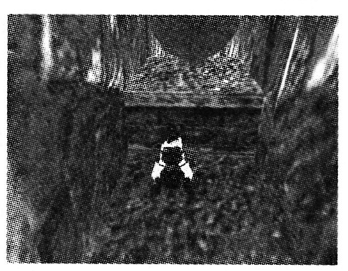


往左看会发现一道可以爬的墙，用助跑跳抓住墙壁，然后爬上去就会来到一个水池，在水池中有两条鳄鱼，先站在岸上开枪杀死它后，然后入水扳动水中的开关，打开水池的门，然后你就可以乘独木舟，这里建议大家上船前先记录一下，因为下水后便不能回头。

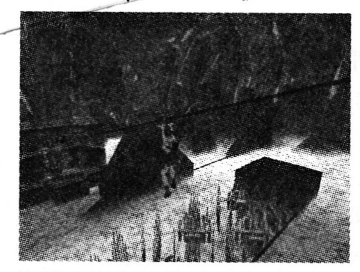
顺利登上独木舟后，便沿水路一直往下游，小心中途会遇到一些在石头上的机关，会令体力减少。当你听到有刀刃机关的声音时，应尽量驶向河的中央，以减少伤害，最后会来到一个大水池里，先不要往深处游，先往有两块石头中间的地方滑过去，你能看见一个记录点，进去后来到一个秘密地点，使劲滑向记录石，得到它，然后出来沿水流来到前面说过的那有铁索的大水池中，因为大家如果走第一条路的平台，会少找到一个秘密地点，所以这里建议大家使用第二种方法到达这里。在池中有一群食人鱼四处游动，从墙边有一段绿色的地方逆流而上，便可来到一个有鳄鱼的水池中，先弃船快速上岸，杀死绿蜥蜴，再杀死水里的鳄鱼，然后沿平台来到一个缺口处。



从缺口处下去，便要开始一段漫长的爬洞顶的旅程，向前跳起抓住头顶的洞顶，沿爬路前进，快速通过两处喷火的石像，如果被烧中的话，虽然可以下水灭火，但是不能上岸，这和死也没什么两样。经过两个喷火的机关，会有一向左转的地方，着地后向对岸跳，可以得到武器，再沿路直走，来到海边时，望向瀑布会发现有两块石头，上面各有一件道具，而左边的一块石头就是秘密地点，用助跑跳抓住爬上来就可以到达。回到较宽阔的陆地，右边会有一面可以爬的壁，沿墙壁上到上面的平台，再抓住上方的洞顶，沿路移动过去，中间会有一个喷火的机关，躲过它后先左行下来得到火把，然后再抓住洞顶直行，到对面的岩石上，在这里可看到斜对面的那个刀刃陷阱，向着它左边的平台跑跳过去，然后再向它右边的爬墙跑动跳起抓住，抓住爬墙向左攀，再向上，向左，最后来到左边的尽头可着地，不远处有个地洞要从它的旁边慢慢下去才不会跌死。

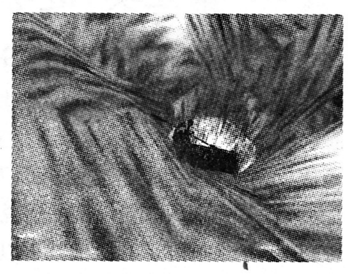


在这条路内会有四块滚石滚过。第一块石头，当你发现画面开始震动时便使用反身键，再加速到刚才的墙上，抓住墙壁躲过第一块石头，当你经过一段绿色的墙时，第二块石头就会滚下来，不要打算走到头躲过它，在途中会有一个高低差的地方，就在那里蹲下，石头就会从头上滚过，躲过第二个石头。之后你会来到一个较宽阔的地方，在这里有两块石头，第一块会在劳拉经过通道中间的部分时开始滚动，躲过它的方法是先站在起点，用慢走移到旁边，再用侧身跳，站稳后沿着地板的边横移，那么这块石头就不会发动了。第二块石头的机关会在劳拉跳过火堆后发动，立刻后空翻转身，避过火堆，着地后前走至高低差位置蹲下，就可以了。



当劳拉躲过这四个石头后，来到尽头，往右边的石台助跑跳，之后在墙上向右爬至可着地的地方，之后通过那条要伏下爬过的路，便可到达一个平台，在边缘向水中的平台跳过，然后跑跳到另一个平台，再站立跳到有滑绳把手的平台，沿滑绳滑下去，来到那个建筑物的入口处。

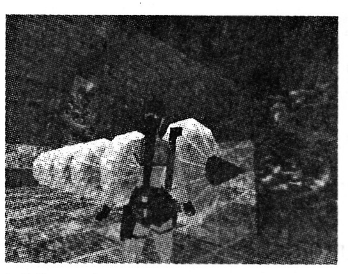
下到建筑物里面，从对面的爬梯上去，杀死绿蜥蜴，绕着走道找到一个开关，扳动它就可以升起下面吊着的石头，露出下面洞口。然后再沿着另一条通道来到



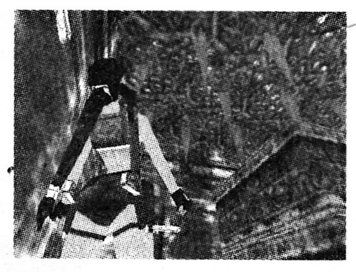
你停放独木舟的水池，再次上独木舟，逆流而上来到那个洞口处，从刚才打开的洞口落下去，这里要注意劳拉的血，来到有鳄鱼的水池。下独木舟后应立刻上岸杀死水中的鳄鱼，再跳入水中扳动水下对面有门平台下面的开关，这时两条鳄鱼出来了，爬上那已经打开门的平台，进入出口就结束了此关。

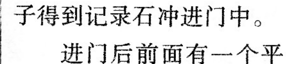
第四关：朴那神殿

(TEMPLE OF PUNA)



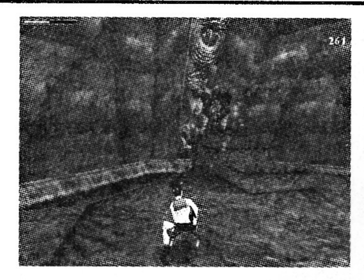
你现在来到了一座庙宇里面，在这条路尽头有一块非常大的圆石阻着，而在右边的平台上有一条通道，上面有两个人向你吹毒镖，你应迅速杀死他们。当你沿着通道向上时，路上还会碰上两个人，杀死他们后，爬过那低矮的通道得小药包，现在你已经来到一个房间外面的斜坡前，在这房间对面有一扇紧闭的大门，而它的开关分别在房间的两边，其中还有几个来回滚动轮子，中间还有一个记录石，看准时机当轮子滚过中间，迅速滑下斜坡朝着轮子的反方向跑去，立刻按动前面开关，马上向中间侧移，刚好移到地面浅色的直线上马上蹲下，这时滚轮也从后面滚来，而你的位置正好是两轮子的中间位置，所以它伤不到你，当轮子向回滚后，再向旁边的开关侧跳过去，当你觉得危险时再侧移到浅色直线上蹲下来，然后再按动第二个开关，先侧移两步避过一次轮子，然后转身，走到斜坡前，当心前面的轮子，快滚 上斜坡时，立刻向前跳，正好避过轮子，然后一直跑蹲下，避过一次轮子再一次打开下面两个开关，打开那个紧闭的大门，然后跳过轮子得到记录石冲进门中。







进门后前面有一个平台，这个平台下面是一个陷井，当你下来后你头上的针板就向下压下来，你应该立刻把那块可以拉动的石头拉出来，就可以挡住针板的下落，然后依次打开三个开关，把旁边的门打开，进门后悬落下来，沿斜坡滑下去得到小药包，然后走到头，扳动开关，打开身后的门，当你跑过那块颜色不同的地板后，身后的大圆石就会滚落下来，你应立刻加速冲过门口，立即向右加速跑不要停，因为出门后身后的石头就会滚过来，一直跑，小心两侧的假地板，从中间走还可以得到记录石，跳出那个通道就可以躲过第二个巨石。

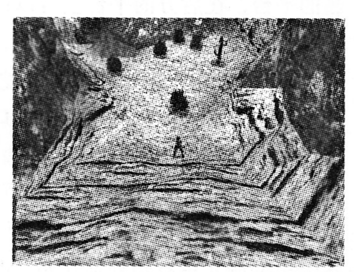


继续前进，先杀死两个人，然后向右边走滑下斜坡来到酋长的房间，先到左右两边捡起两个小药包。然后回到中间有一个座位的台阶，当走到第二个台阶上，那个座子就会转过来，而上面的酋长会用电攻击你，一击必死，所以你应立刻反空翻，落到台阶下，边开枪攻击他，一边左右侧跳躲避他的攻击，当他冲你开了几枪后就会放出绿色的光线，放出一只绿蜥蜴，而此时攻击他是没用的，所以先杀死绿蜥蜴，然后再攻击酋长，连续几次你就可以击败他了，当他死去后，你就可以从他的座位上得到第三个外星宝石，并且此地区的冒险也就结束了。

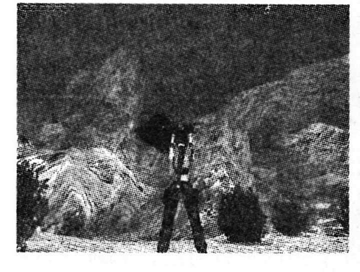
内华达地区(NEVADA)

第一关：内华达沙漠

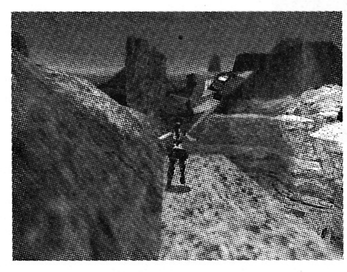
(NEVADA DESERT)



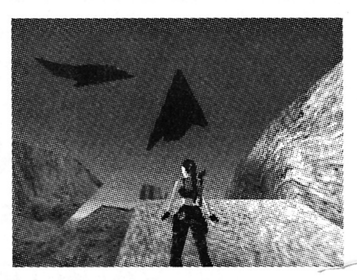
这关一开始劳拉出现在美国内华达洲的一片沙漠中，先打死天空的两只老鹰，然后向着那条狭窄的通道走去。进入里面的那个有斜坡的平台，倒滑下去抓住边缘再落下去，来到一个秘密地点杀死几条蛇后，可以得到记录石和补给品，在得记录石的地方，旁边的通道里有块可以推动的方石，推动之后就会露出一条路，从这里出来到刚才的平台上，上平台后跑动跳起抓住，爬上中间的平台，再跳到对面的平台上，右转爬上平台，沿通道出来，一会儿看见一个人工建造的建筑物，沿房顶旁边的路前进，向右跳上岩石杀死躲在草丛里的蛇，再跳到对面的岩石上，走到尽头再跳到下面的平台上，然后绕过角落可以得到大药包。再回到拐角处，向对面比较低的



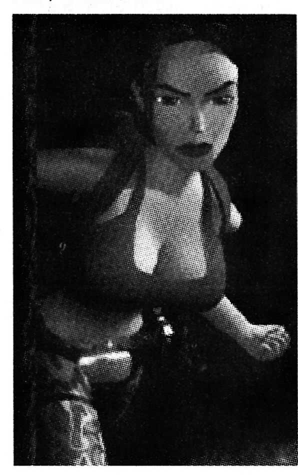
平台跳去，抓住边缘爬上去，杀死上面的蛇，沿路来到那个建筑物的上面，从上面的方洞中进去掉入水中，沿水道一直游，会来到一个新的地方。



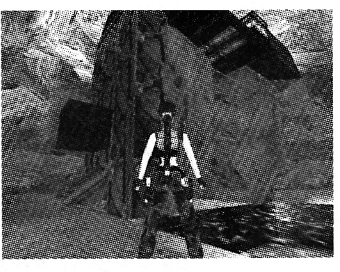
上岸后继续前进，你会来到一处悬崖边，在你的左边是一个瀑布，而下面是一条河流，这里提醒大家如果游戏程序有 BUG 的话，你千万不要下河，否则你就再也回不到出发点了。如果你可以跳进水中的话，就可以在水底找到不少的东西，得到所有东西后，从瀑布边的平台爬上来，再爬上旁边的高台，跑动跳起抓住对岸的平台边缘，如果这里你爬不上去的话，说明你的 GAME 有 BUG，你只好读记录了。抓住边缘后再跑跳到旁边的高台，再跑跳回对岸有两个斜坡的高台，然后沿人工石墙上的石梯回到上面的平台。



回到上面后，向右走到边缘处，向那个三角形平台跳过去，在它上面向旁边的高台跳过去，抓住后爬上来，杀死上方的老鹰，再跳上前方的平台，沿路爬上最高的平台，在后方的平台上可以得到弹药，从这里往河对岸跑着跳过去，抓住边缘爬上去，然后走到边缘跳到那块三角石头上，爬上去杀死那里的蛇。跳过一块石头来到另一个平台，不要掉进旁边那个洞口，这时会有两架隐形飞机飞过。然后抓住那个平台的边缘向下落再抓住下面边缘，向左移爬上去，沿着头顶的石梯，荡到对面，再抓住峭壁的石梯爬上去就可以来到上面，这里可以得到记录石，在旁边的洞穴里有箱烈性炸药，但你需要一把钥匙才能使用那个起爆器。

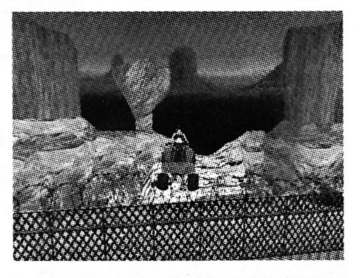


现在去找起爆器的钥匙，先从上来的梯子下来，下到左边有一处可以进去的通道，然后沿路走，跳上瀑布右边的梯子，爬到头来个后空翻，站在一个平台上，再跳抓住前方斜坡的背面，爬上去，当滑到底时起跳来到对面的平台上，在里面可以得到小药包，出来后再跑跳到河流对面的小平台，继续沿着河边的平台前进，来到一个大水轮机前，先爬进左边缝隙中到头，你会发现中间是空的，沿梯子上去来到一个秘密地点，杀死蛇得到弹药，然后返回，爬过去杀死一条蛇，在水轮机后面杀死一个敌人。然后从水轮车旁边的梯子上去，沿水道走到头，来到一个大的蓄水池前，先杀死两只老鹰，然后越过两个平台来到对面杀死蛇得到弹药，在左边进入水池中，拉动下面的开关，打开水中两个斜坡中间的门，从那洞中进入扳动两个开关，打开尽头的门，继续前进浮出水面。上岸走到头扳动开关，会把那边的电梯升起，然后再从那条通道滑下去进入水中，爬上岸，你会发现那条水道已经充满水，沿通道返回大水轮机前，然后进入那边的山洞，来到电梯前，先杀死一个敌人，绕到电梯后方得记录石，进入电梯就可以得到起爆器的钥匙了。



得到钥匙后沿着那些河边平台返回瀑布后方的平台，向左前进跳到一开始的平台上，返身下落抓住边缘右移动梯子旁，向下松手，再抓住下面平台的边缘爬上来，再斜跳抓住前面的梯子，爬上去，就会回到起爆器的位置。现在就去引爆它，当炸药爆后，前是的滚石会向你滚过，立刻侧跳躲过它。现在进入山洞，这里已经炸开了，先爬左边 的最高平台，再跳起抓住右边的平台，爬上去后助跑跳上对面的三角平台，然后再站在三角平台的边缘，跳到对面的平台上，然后沿路走到头，再爬上上方的裂缝，爬过去，你会来到一个新的地方。

这里有一房子用铁网围着，而且铁网上还有高压电，所以不要碰它，先下来往右走，在草丛中得到弹药，先进入左边的小洞口里爬行一段后，来到一处下落的地方，先跳到坑道的对面，再右转爬上去跳入水池，在柱子后面有一个开关，扳动它打开大洞里面房间的门，然后再打开通道里的门，然后按原路返回，进入大山洞，杀死里面的两只蛇，再进入右边房子里按动开关，使一处水塔充满水，然后再原路返回那个小山洞，进去后下到坑道里，再爬行出来，来到水塔下面，杀死两个敌人后，从水塔边爬进水塔，入水后游到另一个打开的门前，从门前助跑跳过下面的电网落到里面的木箱上，下来后，杀死出来的两个敌人，再沿路来到一个仓库里，上车撞死两个敌人，然后下来捡起房间里的物品，然后再上车，沿一处斜坡来到屋顶上，注意刹车别掉下去，到屋顶后下车，捡起右边的磁卡。再上

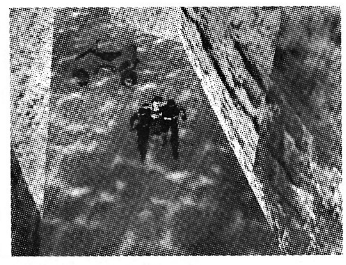


车沿斜坡下去，回到一开始的房间前，过去杀死一名敌人，用磁卡打开旁边的门，杀死出来的敌人，按动里面的开关，把高压电关上，然后驱车到大门左边的开关处，打开它使大门打开，然后驾车进入山洞，从中间的斜坡冲过前面的铁栅栏，本关也就结束了。

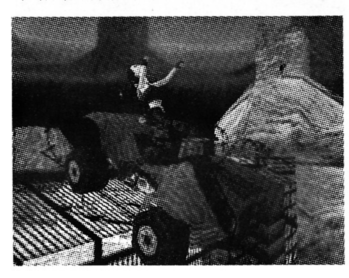
第二关：安全禁区

（HITH SECURITY COMPOUND

当劳拉越过铁栅栏后，至使四轮车失去控制，劳拉连人带车掉进前面的小溪旁，此时两名警卫发现劳拉，并把她带走……

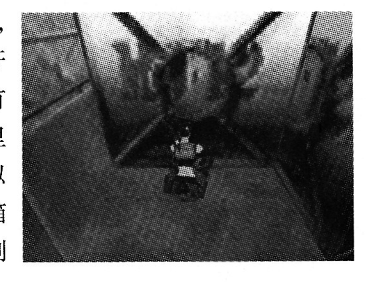


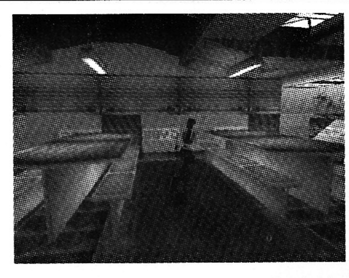
当劳拉醒来后发现自己已经被关进了牢房，此时你身只有小药包，没有任何武器，你只有想办法逃出去。先上旁边的窗台处，就会有一名看守开门进来打你，马上躲过看守的攻击，从门口出去，外面有很多牢房，往左跑，按动按钮，打开其它牢房的房门，把里面的犯人放出来，这样这些犯人就会帮你杀死看守。然后从中间的通道来到对面的房间，把这里房间也打开，再从最左边的房间进去，爬上那条通道，先推动那个木箱，从左边通道爬过去，再从右边出来，推动另一只木箱，原路返回，再次推动第一个木箱，然后转身跳起抓住上方边缘爬上去，进入一条很长的通道。



中途会有两堆铁丝网，小心穿过铁丝网，扳动尽头的开关，再爬上左边的平台，从爬梯爬下几步后向左移落到通道上，从通道的开口落下去后，再向中间的通道继续前进，左边有一个磁卡孔，跑过一个持枪的守卫，进入左边玻璃房里面按动一个开关，就会打开通向牢房的门，有犯人出来帮你杀死看守，捡起他身上的磁卡，在那墙上的卡片孔使用它就会打开通向另一区域的大门。

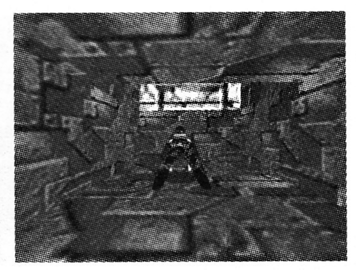
穿过大门向左前进，按动按钮打开厕所的门，进去以后再按动另一个按钮，打开一扇门，再从打开的门出去，来到一个有几个木箱的房间，这里只有右边的木箱是可以移动的，先推那个木箱到左边的角落，再爬到





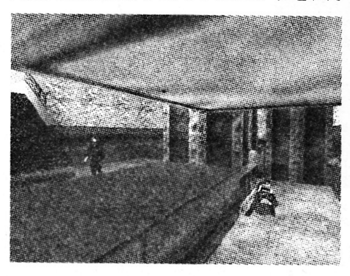
上面的开口，走过管道扳动右边的那个开关，把下面的房间灌满水，再越过管道跳进水池里，向对面的洞中游去，爬上岸后，沿通道前进，斜着越过那个洞口，再继续沿着通道走，来到一条直的通道，越过那两堆铁丝网，在尽头落下去，按动门口旁边的一个开关，把门打开再按门口对面凹间里的另一个开关，关掉厨房的水，然后原路返回，再次越过那两堆铁丝网，从通道的洞口落下去，来到厨房，旁边的台子上有小药包，再按动开关打开门出去。

这里有两个按钮，先按动右边的按钮打开右边的门，再按动左边的按钮打开警卫房间的门，那个守卫就出来打你，马上穿过右边的门，向左跑再转向右，然后再左转，几个犯人就会出来帮你干掉那个守卫。现在按原路返回刚才那间警卫室，按动里面的按钮，就可以把厨房里面的通风管道打开。再回到厨房爬上通风管道，小心避过风扇得到记录石，再滑下左边的斜坡，当滑下时跳起抓住对面的裂缝边缘，再向左移动，落到下面的斜坡上，再跳起来到达对面的平台上，爬过低矮通道，再爬上梯子在左边落下。向前走，犯人就会把上方的门打开，站立跳起抓住洞口的边缘再爬上来。沿通道前进，右转爬上尽头的网格，爬着梯子来到一个绿色区域，先拾起左边小药包，再走上斜坡躲过那个守卫向右转，再向木箱左边的方向走去，然后一路沿平台落下来到一个黄色区域，按动通道左边的按钮，放出犯人，他会帮你杀死那个看守，现在你就去那死了的守卫身上拾起他的磁卡。现在返回上方找卡孔，使用此卡打开旁边的那扇门，进去后在里面得到一个大药包和弹药，然后扳动开关，把木箱右边通道的机关上，再回到外面，现在向木箱右边的方向走，爬下梯子出来后，向左落到下面的通道，按动过道上的按钮放出犯人，让他们杀死守卫，再按动另一个按钮，打开门，然后过去拾起看守身上的钥匙，再爬上通道向开阔地右上角走去，使用那把得到的钥匙打开里面的门进去，这里面有个持枪守卫，你可以从右边的矮过道进去，落到下面后避过守卫的视线，扳动

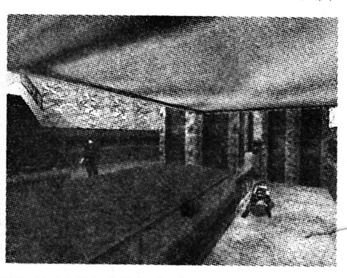




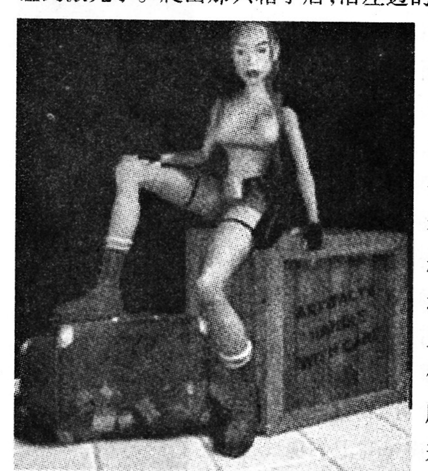
柱子后面的开关，房里的红色激光就会干掉守卫，小心跳过那道红激光，从对面的门进去。



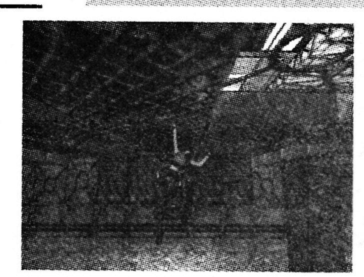
沿着通道走到尽头，悬落到下面，沿左边的台阶来到尽头，落到左边的平台上，再跳起抓住对面通道的边缘爬上去，然后沿着通道走到尽头，落下来后来到一个控制室，先按动角落里的按钮，使得卫星天线移动，再按动另一个按钮，把门打开，出去后向右走，在尽头落下去，爬上刚才的台阶，来到最低的平台上返过身抓住边缘悬落到地上，这里会减不少的血，所以请大家看看自己的状况，加满血再下去。下来再爬上另一边的梯子进入上面通道，在尽头处有个守卫，你小心向右边走，爬上电路板通道得到钥匙，出来按原路返回地面，从对面的通道进去，沿斜坡下去，来到边缘返身落下抓住梯子，下到下面，先扳动左边的开关，把左边的门打开，在从梯子右边进入一个房间，在梯子旁边的钥匙孔上使用得到的钥匙，把水下的门打开，然后爬上旁边的梯子，跳进下面的水池，使劲游向中间的洞口，进入后得到记录石，然后沿通道



游拾到火把，前面有一扇关着的门，扳动旁边的扳手打开它，再得到小药包，之后迅速浮出水面，小心里面中间的三根激光，爬上岸后跳过激光进入另一条水道。游出来走出通道，再往左爬上那堆木箱，下到里面，按动门旁边的按钮，打开门，进入后得到大药包和手枪及子弹。再回到门口，你会看见前面有束绿色的激光，如果碰到的话，就会引发上面的机关枪，所以，在门口右转，贴着墙爬上木箱就不碰到激光了。爬出那只箱子后，沿左边的大通道进去。



沿通道走上，右转来到一个斜的通道，杀死出来的四个看守和一条狗，从其中一名看守身上得到钥匙，然后走出通道，在右边的房间里可以得到大药包。再回到通道口爬上右边的梯子，来到上面的机房

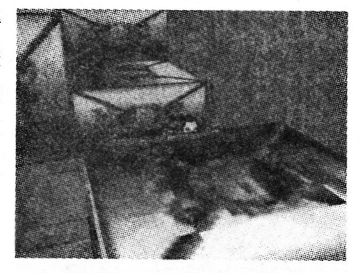


中，进入右边的通道使用钥匙打开门，杀死里面的看守，进去后按动右边墙上的按钮，使木箱移动，而左边的按钮最好不要按，因为会引来看守和一条狗，然后返回下面的通道，再返回大仓库中，爬上木箱，跳起抓住墙上的一段梯子爬到上面，这时左边的钓勾开始活动，先跳起抓住中间的房梁，一直荡过去，来到对面的门前得到小药包，然后转身再抓住房梁往回荡，到十字路时往左，到头后下来，往右抓住上方洞口的边缘爬上去，杀死里面的看守得到钥匙和记录石。然后按原路返回下来，来到身后面大门钥匙孔处，用钥匙打开旁边的大门，然后进去沿通道来到一处有卡车的地方，先杀死一名看守，再从卡车右边进入仓库，再杀死一名看守，再左上角的箱堆上，可以找到弹药，最后进入卡车后面，这关就结束了。

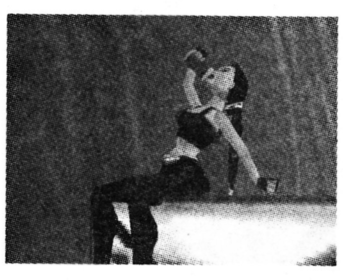
第三关：51号基地

（AREA 51）

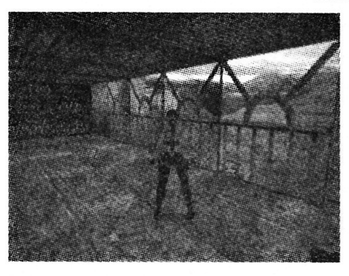
劳拉上了卡车后，被带到一个新的地方，先爬上左边箱子，在里面得到小药包，杀死出来的看守，不要让他去按动警报，不然武器就得不到了，杀死看守后进入有红色标志的枪械库得到武器及弹药，不要扳动里面的开关，不然门口的地上会有一束红色激光出现，出来后扳



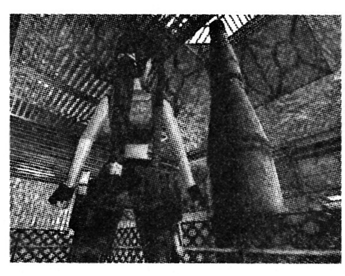
动墙上的机关。打开旁边的铁网，爬进去得到右边的大药包，再爬上中间的通道，来到一处有滑动激光的通道，在通道左边可以得到大药包，从右边出来后爬上平台，再爬上一个通道，爬上去，当看守走过去后，立刻爬出去杀死他，再打开左边的开关，把左边的门打开，在门后得到小药包。再回到通道前，向前走，在右边有一个低矮的通道，爬进去得到火把，再爬上前面的平台，爬出前面的通道，来到走廊里，沿走廊走，看见守卫，立刻杀死，再走到尽头，拉动开关，你就会掉到下面的一层里。



下去后先到右边杀死看守，再下到左边的低矮通道中得到武器，出来后到右边得到弹药，再下到坑中打开柱子上的开关，再绕着柱走，从角落松动的铁板

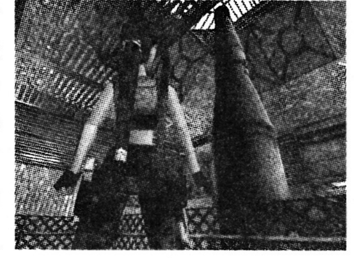


掉下去，杀死里面的看守，先进入有记录石的矮通道来到秘密地点，得记录石，然后再出来进入另一个矮通道。在通道的右边可以得到弹药，爬出来后，右边还有弹药，再落到左边的通道下面，先杀死下面的看守得到小药包，再到左边尽头拉动开关，打开门，里面会出来一名犯人，并帮你杀死另一名看守，在犯人的房间中，使用火把，你会看见有一个通道，爬进去后会得到大药包，然后出来沿通道走，来到四个斜坡前进入左边 的矮通道得到大药包，到下面一层可以得到散弹枪，然后再爬出前面的通道，向左走干掉一个守卫，这时会有一名犯人出现，然后向大门走去，这时大门关上了，从两边会有守卫冲出，犯人会帮你杀死他们，然后进入左边的门中打开开关，打开旁边房子里通道的门，爬过去来到门的后面。



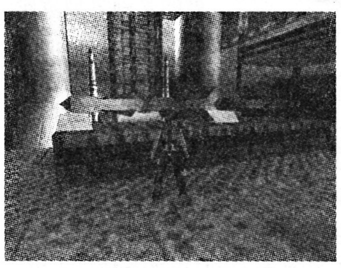
先跳过激光束，杀死守卫，沿路走，来到一个岔口，先向右走，到达导弹发射井杀死对面看守，再从右边下去，爬上对面的梯子，从看守身上得到光盘，再按原路返回，岔路处，这回往左走来到导弹仓库，从左边的梯子下去，这里大家要小心地上的绿色激光，不要碰到它，跳过激光来到右上方的计算机前使用光盘，使平台上的导弹吊起，然后上到导弹下面的平台，助跑跳向对面的梯子，抓住后爬上去，转身杀死右上方的看守，得到一把钥匙。

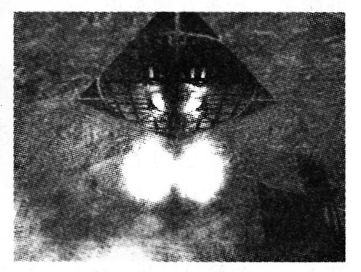
然后按原路返回岔口，再次进入右边的通道，下到发射井，进入对面的通道，绕过前面的路右转，使用钥匙进门后杀死看守，下到通道中，先爬上轨道左边尽头的梯子上去打开开关，使电车开过来，然后爬到轨道另一边，再右行爬上梯子，得到弹药，转身跳上电车顶部，走到头跳起抓住上边通道的边缘爬上去，来到电车上面的通道，沿通道走来到有三个相连铁窗的地方后，不要走到上面，不然会掉下去电死，应跳起抓住头顶网格荡过三个铁网，避过前面来回转动的激光，落到通道上。然后走到头抓住左边的梯子爬到下面的平台，然后转身跳过中间的铁轨，立刻用枪杀死看守，在右边的轨道边得到弹药，再从左边的通道而上来到一个停有飞碟的地方，小心跳过通道上



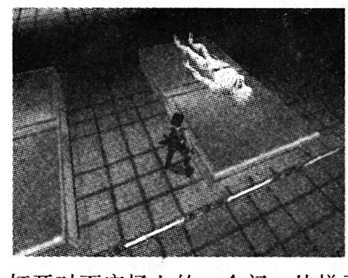
的几条激光，来到尽头再左转。

爬过一堆箱子来到一个控制室，先杀死看守，再爬上中间的控制台，先跳上左边的平台按动墙壁上的门，然后再迅速跳回控制台，跳上右边的平台再按到那个按钮，打开第二道。(记住，门是有时间限制的，如果慢了的话门会关上)。立刻冲进门中，打开里面的五个开关，然后从旁边的小门回到控制室，杀死两名守卫，爬过箱子进入飞碟的屋子，打开右上的开关，从旁边的梯子爬上去，再返身跳上身后的平台，先拾起弹药，再跑动跳到对面的平台，一直这样跳到下面有一个平台的斜坡上，然后小心落到下面的平台上，再跳上飞碟顶部得到磁卡，然后原路返回电车顶上，往左跳下通道，爬上站台，回到通往导弹发射室的洞口，沿墙壁爬下去。向左走打开开关进入右面的房间，使用磁卡打开旁边按钮的防护罩，按动按钮发射导弹，当按完按钮后应立刻转身冲进右上方的通道，躲过发射时的火焰，再爬上梯子回到上层的导弹发射室，从右边梯子爬上最上方的平台，上平台后先向右跳过栅栏，得对面平台上的大药包，然后再回来，爬上中间的梯子。





来到发射井的最上层，上来后杀死看守，按动开关，打开门。进去爬过通道，小心有转动的激光，当激光滚远后立刻爬到中间能站立的通道，跳走抓住上面的网格往前走，到头等激光过去后立刻放手 ，再爬过通道，出来后先得到前面的武器，再往右沿通道走，到头爬上斜坡。

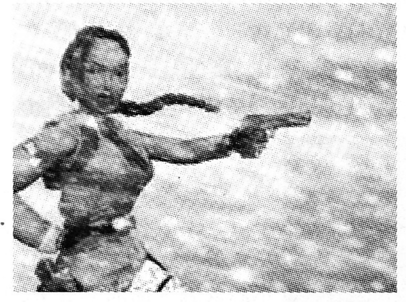


先杀死上面的敌人，然后走出来再杀死一名看守，在高台上的尸体处有小药包，下来后，进入右边的通道，杀死里面的守卫得到光盘，再按动墙上的开关，打开对面广场上的一个门，从梯子下去，沿通道走躲过中间的激光，来到尽头跳起抓住对面铁网格落到底，出去往左走，回到有飞碟的房间里，进入飞碟后的通道，在计算机上使用光盘，打开身后的门，在身后的房间里有一个太空人和记录石，而在对面的房间里可以得到弹药，再出来进入飞碟下部的洞口，沿台阶往上爬，中途杀死看守，到最上方后是太空宝石就可过关。

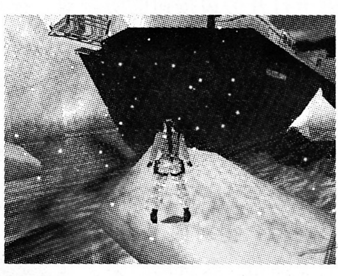
南极洲地区(ANTARCTICA)

第一关：极地

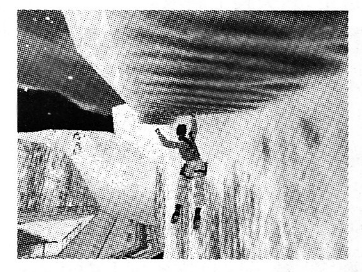
(Antarctica)



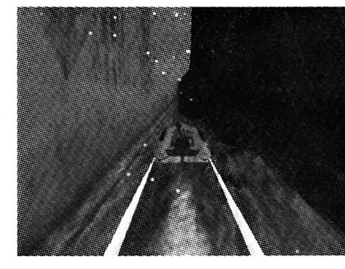
我们的主角一开始就面对着一艘大型货轮，现在要做的是到大型货轮的船尾去。前面有几个冰块可以踩在上面，借助冰块朝右边那个木屋方向跳，最后可来到木屋。继续向前走，到木屋后的岸边，助跑跳到对面。向右看有一些突出的冰块，到冰块上然后继续向前走。仍需要跳到另一个对岸去。这时也许会掉进水里，但仍可游到对面那冰块处攀上，但一定要快，要不劳拉会因体温骤降而死去。



到达对岸，往较高处爬去，抬头看到头顶上的冰块布满缝隙，跳起攀住缝隙，往前到达尽头松开双手，落在冰块上，这时也已到了船尾，从这一冰块可直接跳到船上。船上有一船舱入口，进入到船舱，有一个按钮，按下，一个舱门打开。会有一红衣人袭击，击毙后不进船舱，右后方有一条通道，进入。是一个发动机室。在发动机室的角落有个拉杆，拉下后这房间里有一处地板塌下，从塌下处进入通道，沿通道直走，途中会遇到一个红衣人。最后到一个脚下有入口，头顶也有入口的船舱。



先去舱底，下去后往船头方向走。见到可攀的地方就攀，来到船头按下一个按钮，船头的快艇就落海里去了。接着往回走到有两个入口的船舱，这次从头顶的入口进入，来到船头甲板处，往海里跳，乘上快艇，然后顺时针绕船近一圈，在靠近木屋处有一个入口，驶进去一直开到另一木屋处，这里有一个红衣人守着。上岸后将红衣人击毙。木屋的门由门闩关着。不能进入。来到木屋后，抬头可看见木架，跳上去抓住木架，朝着对岸往前挪移。到对岸后下来，朝前走，又有一个红衣人。解决后进入一处营地。营地里有个房子由木架撑在半空中，有楼梯可爬上去，



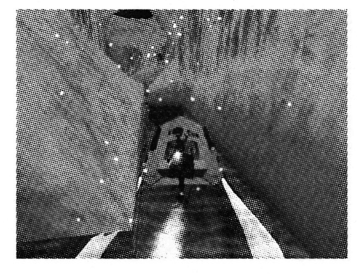
先别上去。有狗袭击。解决后朝一个很明显的通道进入，通道里会遇一个红衣人和一只狗。出通道后到另一营地，先将墙上的按钮按下。往前走，到一水塔处，面对水塔，然后往左拐进，有一个通道，进入来到一房屋前，遇到两只狗。房子的门会自动收缩，进入时小心别给夹着了，一夹就完蛋。

到房内，先会遇到两个红衣人。杀死后朝内室走，有一个计算机室，进去见到一个按钮按下。然后朝着有铁丝网的房间去，进去后在一坑台上有一把CROWBAR，拾起往回走，一直回走到那个有房子架在半空中的营地，爬上那房子，先拉下一个拉杆，对面房屋的屋顶会打开一个洞。要到对面屋顶，就得用CROWBAR将屋里一个门闩敲下（记得要捡回CROWBAR)。进入后由头顶的木架攀到对面屋顶。



进入。注意到有幅注明“FUELSUPPLY”的大壁图了吧，是一幅流程图，上面有四个开关，两红两绿。绿的代表关，红的代表开。这四个开关指的是下水道里水阀的开和关。屋内有一个拉杆，拉下后一扇房门打开。出来就又到了有水塔的营地。水塔旁有一个下水道的入口。进入后将需要启动的水阀打开(就是图上有红色显示的)。然后可到下水道另一头处，爬上后回头看有一间发动机室的门已打开了(发动机室的大门就是根据流程图来控制的)。进入拉下里面的一个拉杆。将发动机启动。

再次来到水塔处，这回朝着刚才要去拿CROWBAR处入口的相反方向的入口进去。会到达一个圈着几只狗的铁丝网前，铁丝网上有个按钮，按下后门会打开，进去后里面还有一个按钮，按下另一个门又会打开。进入后到一个屋子前，有个按钮，按下屋门打开。进去，会在里面的一个坑台上发现GATECONTROLKEY，拾起。最后劳拉所要做的，是一直回到快艇停放处的那个木屋。用CROWBAR将门闩打开。进入后将GATECONTROLKEY插入锁孔，再将锁旁的一个按钮按下。木屋旁封住水道入口的的铁门打开了。再次乘上快艇，从打开的铁门进入，沿通道驶过去，到尽头后找一块较低的冰块。从这冰块上去，到达另

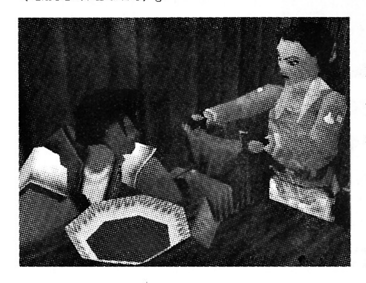


一处营地。朝着营地走，会遇到几个红衣人。在营地门前有个地井，别去管它。径直朝营地内走去。

第二关：RX 矿井（RX－TechMines）

这关思路正常，相对来说容易多了。任务是让一台吊机启动以打开过关的出口。而启动的方法是取得一个电池（LEAD A CIDBATTERY）和一个摇柄（WINCH STARTER）。劳拉追踪夺了她那四块陨石的大汉来到矿井里。里面只有一个出口，爬上出口，进入通道，向前走一些路。这儿有个小迷宫，只要你一直朝前走的话，永远也出不去，所以当你走一些路后，往回走，会见到一个夹缝，从夹缝匍匐而过，来到一处矿区的电梯里，将梯里的按钮按下，电梯打开，出去后碰到一个拿火焰喷射器的白衣人。将其击毙后来到矿区。矿区里有个房间的门由门闩拴着。房间里是一个电池，因此必须去取得能击断门闩的铁钩（CROWBAR）。





在矿区里共有三辆采矿车（相关按键：按×键切换轨道方向；按□键减速；按 L2 是在矿车内蹲下，方向键控制方向），方位是上、中、下。取得铁钩的是中间那辆。先到矿区最上面的房子里，将一按钮按下后将接通电源。接着上中间那辆矿车可自动沿着轨道前进。前面一处可加速的地方会先有一个拐弯再有一段断轨。因此在加速的地方适当地减一下速，让车通过拐弯处时正好是在加速，而通过拐弯后则加速到最大。这样就能过了断轨。（注：车的加速是由铁轨的坡度决定，劳拉只能让车减速，而且不能往回开）车到一处地方会自动停下。下车往右走入一个通道。进入后往左会见到另一个通道。沿通道进入，会见到自上而下的冰块，在最底下还有一只红衣兽正爬来爬去。沿着冰块的缝隙一级级攀下。来到红衣兽的地方。解决后可得到物品。接着向上攀一级冰块。这时没办法爬上去。可能沿缝隙向左移动。到一处可攀上的地方爬上去。又出现了一个通道，匍匐而过。

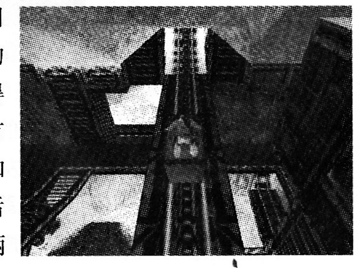




进入一个空旷的大冰洞里。有两排木架撑着一个木桥。刚进洞时迎面有一块大冰块。冰块正好对着木桥。到冰块上一个助跑跳就到了木桥上，拿到铁钩（CROWBAR）。在冰洞的右边有个短短的通道。要在通道处前的冰壁下右边的稍高处攀住冰壁的缝隙向左移动到通道处才能爬上去。按下通道里的一个按钮。冰洞的出口就打开了。而要到达冰洞的出口，必须从刚入冰洞的那块大冰块处起跳。方式是面向木桥时往左边的另一大冰块处跳。然后依次向前跳就可以了。只是不大好跳，要多试几次。从出口出来后，有砸冰车，躲过这些机关沿路爬上来。从一个洞口出去就会沿铁轨滑下，再往前走几步，就又来到了停放矿车的地方。乘上矿车回到矿区。接着去乘下面那辆车。仍是自动沿轨道行进。这里有分叉的轨道，要走左边那条。方法是按“□＋←”。到了一处地方后会自动停下。顺手拿了水晶后往右边通道进入。按下左边墙上的按钮。从打开的铁门进入通道。然后沿通道走到心头，从一处大斜坡滑下来到冒着浓烟的地下走廊。往左走，有一只大怪兽袭击，解决后朝怪兽出来的洞口进入另一通道，走至尽头在左边有个很高的木梯。



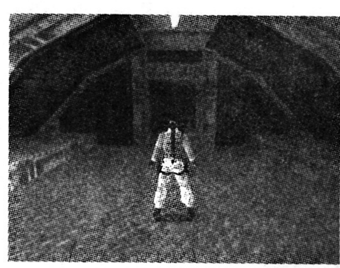
爬上去后将上面房间内的两个按钮都按下。打开两扇铁门。近处的铁门是通往停放采矿车的轨道处。先从远处的铁门进入，沿通道至尽头爬下。来到一房间，将墙上的按钮按下，有一铁门打开，一怪兽出来袭击。解决怪兽后先别从怪兽出来的通道进入，而是朝这房间的另一端的铁门处跑去。铁门会自动打开，又出现一头怪兽。从铁门出去（铁门旁的按钮按不按没关系）。见到一吊机，吊臂到一水池里，跳进水池。水池正中最深处有个 WINCHSTARTER。拾起后要快速从冰块边缘爬上。然后从刚才进入房间时第一头怪兽出现的通道出去。到尽头后别从木梯下去。应跳过去从对面的门出去，马上就来到采矿车旁了。回到矿区用铁钩将用门闩拴着的门打开（就在矿区入口的左边不远处）。取得 LEADACIDBATTERY。有了 WINCHSTARTER 和 LEADACIDBATTERY 后就可直接乘上面的那辆





矿车了，很容易就来到吊车处。将电池和摇柄装上吊机，(电池装吊机右边，摇柄装吊机屁股)吊机启动。吊机前水池的底部被打开一个洞，从水池进去，一个小小的出口在水池的最底部。体温一定不够用，但在水池里有三处地方是可以休息的。一处从水池里的小船底部进入船舱。一处在与船在同一水平方向的冰块角落里。还有一处是从出口进入后在水下通道的右边。沿出口直往前游，浮出水面后见到一白衣人。上岸解决掉。这是一个十分空旷的场地。从桥过去后左手边有个房间的铁门有按钮，将按钮按下，铁门打开，进入。过关！

第三关：失落之城——蒂洛斯（Lost City Of Tinnos）



嗡嗡嗡……头上的红灯不停地闪烁，眼前就是一扇铁门，劳拉朝铁门走去，铁门自动打开。来到一个有着三尊石像的地方。先朝左边走。看到有一个墙梯，爬上墙梯后，沿通道走会见到一个拉杆。拉下后在墙梯旁的一扇门就打开了。进入后可拾到一把 ULIKEY。然后就来到石像的右方，那儿有个锁孔，将 ULIKEY 插入后身旁的一个铁窗会打开。

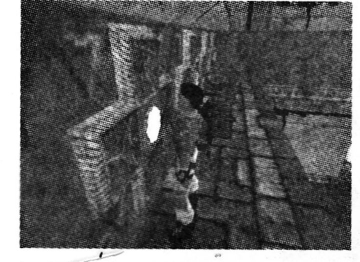
爬进去后沿墙梯爬上。然后往左，见到一个拉杆，拉下后往回走两步，左转后有个斜坡，滑下去，会见到一个石台，石台边有个拉杆，拉下，身旁的石门就打开了。从石门出去，往右上方看一下，会有个平台在高处。现在要做的就是从平台旁的窗口下到平台去将上面的拉杆拉下。然后朝着先前拿到 ULIKEY 的方向走，那儿的墙梯旁有个通道。过通道后来到一处有木栅门的地方，旁边的墙壁由于刚才拉下拉杆而出现一个墙梯。爬上墙梯后，上面有 5 个十字架。将 1、2、5 三个十字架上的按钮按下，那个木栅门就打开了。进入后来到一座断了的石桥上，没法直接跳到断掉的那边去，因此只能先朝着左边那有水晶的冰块处跳去，(会有怪蜂来袭击）攀上后就跳到右边冰块上，而后朝上攀，到最高处后，转身就面对着断桥着另一边了。一个助



跑跳可跳到断桥上。接着朝断桥的右边走入一个通道。



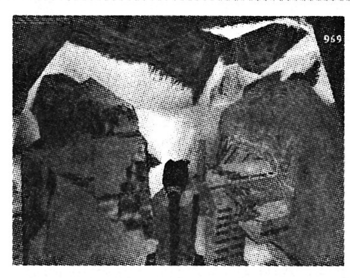
出通道后遇到两只巨兽。解决后可进入神殿。先往神殿的左边走，马上可以看到一个通道，进入后将里面的拉杆拉下，木栅门会打开，进入后木栅门又会自动关上。进入后先解决掉随之出现的三只巨兽，在一只巨兽出来的石洞（石洞出口旁有一个石台，一个在石台上的平台）里有个拉杆，将其拉下后原来竖着放的平台就横着放了，由石台攀上平台后向右走，越过断处就会见到一个石缝，爬进去，躲过火盆后可直接跳到对面的平台上，平台后有个石缝(1)，钻进去后将里面的一个拉杆拉下，出来往右跳过去，钻进去那边的石缝(2)将拉杆拉下。这时(1)处底下的平台都可以站了。从这儿下到最底层，将那儿的一个拉杆拉下，在该处的半空中有个拉杆旁的平台就可以站了，来到这处拉杆的平台，将拉杆拉下。身后两个火盆下的一个平台就可以站了。



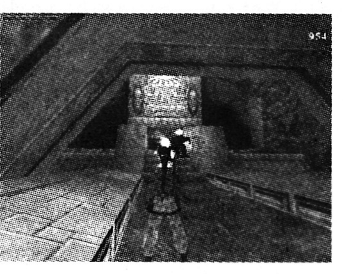
接着要去那个平台（必须先把(1)处的拉杆拉回来)。从那个平台直跳抓住石桥的底部攀到对面去，那儿有个石洞(桥的上部还有一个，但对过关没有影响)，里面有个拉杆。将拉杆拉下后最底层的石门就开了。从石门出去一直靠着右边走就能拾到一把 U-LIKEY，然后还会碰到一只怪兽。解决后就可以从这里一个黑色石块背后的通道进去，里面有个墙梯。攀上墙梯就出了通道，将 ULIKEY 插入随后见到的锁孔。然后来到一光柱处。光柱旁有四个缺面具的石台，四个面具收藏地都在光柱的上一层。

从两旁的石梯可上去。分别在光柱的前，后，左，右四个方位。分别为水洞，火洞，迷宫洞和淤泥洞。进入淤泥洞后紧靠着右边走，到一处可以攀上的石台处攀上，沿路走，就到了第一处面具处，取下面具发生地震，顺原路返回（小心天上掉下的碎石），遇到一个坑，这原来是没有的，无法从这儿跳过去，而是绕道走，从旁边另一条路过去，虽然那儿也有

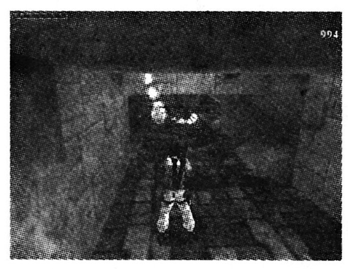




一个坑，但是是可以跳过去的。跳过去后来到刚才攀上石台的地方，底下的淤泥都不见了，变成深渊。从这里朝对面的石台助跑跳过去。定身后稍向右移一点，会看见右斜方处有个石台，跳过去，再从这一石台跳到对面的石台，来到出口了，出去后直接到了放四个面具的石台处。再次来到上层，进入水洞，跃下后见到一个平台，急着过关的话就别上去了，直接往水下钻，见到一个通道后游出去会见到有四个水下石洞，先去左边那个，拉下里面的水阀，立刻游到右边那个石洞(因为有时间限制)从石洞就可以游出去。



来到另一个水井里。若氧气不够的话可先到水井的上方去喘一下，水井有两个入口，一个有铁门关着，一个是打开的。先朝打开的入口游进，里面有个水阀，拉下后再朝有铁门的入口游进就来到面具处，取下面具往右转，有个拉杆，将其拉下后，在有四个水下石洞的地方上方的石洞的铁门就打开了。顺路返回到那个石洞处，从打开的入口游入就来到出口，沿路走就又到光柱处。接着去

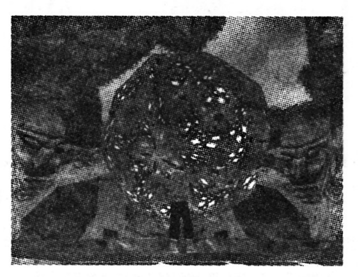


火洞。里面有个石台，爬上后会出现一个像北斗七星的图案，只是告诉你如何过前面的喷火的石台，其实很简单，只要从最左边绕着圈跳就好了。只是在最后一块石台处虽然跳上去不会着火，可是不能停留太久，要不火就冒上来啦。过了喷火的石台后还要过一处机关，实在没必要描述，只要你有较深的古墓基础，应该也是不难的。要说的是，在到了倒数第二块石块处，要朝右边看呀，那儿有个拉杆，只有拉下了，前方的铁门才会打开。出铁门后就可拿到面具，旁边有出口，出去后就又到了光柱处，最后到迷宫洞去。

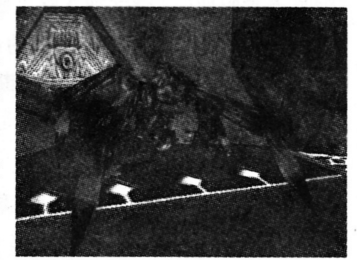


里面七拐八拐的，入口虽多，却不难，我只用了 2 分钟就转出来了。出来后沿路走(小心滚刺)，就可以拿到最后一个面具，将四个面具分别置入光柱旁的石台上，光柱就消失了。从光柱下去，沿路走一段，顺坡滑下，看看宏伟的过场动画罢。过关!

第四关：陨石坑
(Meteorite Cavern)



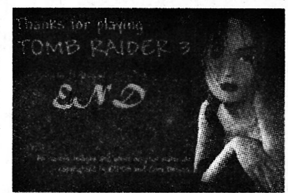
只见那个抢走劳拉千辛万苦得来的四块陨石碎片的大汉将碎片摆放在殿堂四周后，被一股神秘的力量变成一头恶心的人面蜘蛛，恶狠狠地向劳拉扑过来。终于该面对最终关底了，赶快拿出你的最强武器——无后座力炮，按住“R2”键绕中间的圆圈加速跑，千万不要被他追近身。当他在离你一定距离时会发跟踪电球，到那时想跑都跑不掉。这样，跑一段发一颗炮弹，算准打中他四颗炮弹后(他肯定已经晕，不会动)，迅速往四周通道内离你最近的那个通道狂冲，拿到陨石碎片后立即回到中间圆圈附近，此时最终关底正好醒来。重复以上动作拿到四颗陨石碎片，再发四颗炮弹你就能够消灭这最终关底了，终于安全了。四周看看，其中一扇放陨石碎片的大门边上有可攀缘的石壁。爬上进入通道来到高层。抓住头顶可攀缘的冰壁到对面平台，再助跑跳到稍左边的一块平台。



到了最高处。可以找到一个出口，从出口沿路下去来到军事基地。杀死基地内的守卫(小心，其中有喷火兵)，将墙上的按钮按下以打开直升机停放处的铁门，然后七拐八拐爬上直升机。终于到头了，劳拉又完成了一次艰辛的旅程，乘坐着直升飞机向远处飞去。

后记

“古墓丽影Ⅲ”终于通关了，本作同前作相比在 3D 图形上可以说有了质的飞跃，游戏中的光影效果也十分突出。例如，在南极地区你可以很清楚地看到劳拉口中吐出的热气。另外，本作的剧情不再是直线式，玩者可以按照自己的想法选择冒险的地点，而且关卡中不再只有一条路线，游戏中还有许多秘密地点去靠玩家发掘，这样能够更好地提高游戏性，大家如果找齐 59 个秘密地点就可以得到奖励，玩到奖励关。本攻略前面只提到一部分秘密地点，另一部分还希望玩家自己去探索。





封印传说 玉茧物语

发售日：1998年12月3日
类型：RPG
厂商：元气
机种：PS

文/齐普田

故事背景

受到“阿鲁卜拿诅咒”而诞生的讨厌魔物，这些“森之魔物”人们既要惧怕但亦要与之战斗，务求能共同在森林里生存。但，灭亡之虫奥尼普却在未被预知的情况下进行突袭，令沙拉斯村的百姓纷纷倒下，长眠不醒。沙拉斯村曾住了一名专门封印森之魔物、替村民消除必要忧虑的猎人“茧使”，可是他却在数年前失踪，结果在这个决定村子存亡的关头下，其长大成人的儿子利柏特肩负起拯救村民的责任，单人匹马闯入森林去。

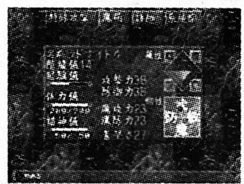
于痛苦孤独的探索过程中，利柏特得悉了数个事实像“阿鲁卡拿咀咒”、“森之神艾路里姆”、“森之魔物”和“诅咒之民娜姬人”等，此外还有自己的命运。行过盛茂的森林，跨越次元之间，利柏特的战斗不断持续，他不但要取回现已失去的谐与及掌握着世界的命运，更重要是要守护所爱的人。

状态画面解说

和一般RPG有点不同，《玉茧物语》在系统上的着眼点有点创新，各位最好多加留意。简单来说，最大特点是玩者可透过战斗或合体来吸纳与制造圣魔同伴，圣魔之能力值会在合体过程中会产生变化，但主角的能力却需要靠其他途径来加以提升。

在场地画面只要按△就能进入状态画面，所显示的是主角与队中圣魔之能力状态，而选择“详细”项目则能浏览主角的各项能力。除名称和经验值等外，封印阶级是较值得留意的，事关当阶级上升至一定水平时主角的称号便会改变，但即使提升了，阶级主角的HP和任何能力是不会有所增，只能靠使用道具或变更装备来强化自己。至于圣魔能力方面，只要在战斗中击倒敌人便可获得经验值，当获得若干经验时就能升级提升能力，但却无法借此增加特技和魔法的种类。在查看圣魔养成画面时，除可得悉其各项能力外更重要是它的属性，因为使用强属性对付魔物的效果会远较弱属性为佳。





战斗

在森林移动时，只要主角碰到魔物就会进入战斗，每场最多会遇上3名敌人，玩者可选择将之全数击倒或把它们封印成茧。相比起直接由主角亲身上场作战，最好还是召唤队中圣魔出来比较好，除可利用属性强弱来克制魔物外当战斗完毕时圣魔之HP与精神力是会作一定程度回复的。留意，每次玩者只能派一人参战，因此被围剿时便往往需要理换圣魔，另外若能成功逃脱的话，地图上的该群敌人就会消失掉，无需担心像《SaGa》那样马上阻击。



圣魔合成系统分析

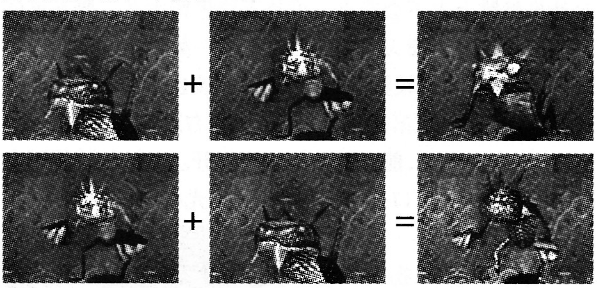
若说《玉茧物语》最核心的系统设定，那就非圣魔合成莫属了，它采用纯粹依靠合体原料之形态及数据来作计算，并不像《DQM》或《女神》那般有固定法则，但仍有一定的研究价值。

合体方法

只要封印了两只或以上的魔物成为圣魔就可将它体合体起来变成另一款新的圣魔，或是把圣魔纺织为丝绢变卖换钱。在合体层面来说，假定两头原料圣魔各有特徵并非同一款，所制成的新圣魔将会是揉合了两者的特色，并在能力偏差上作出协调，例如攻击力高的一头与攻击力低的另一头全体后，特性上便会变成两者之间而稍倾向第一款圣魔。

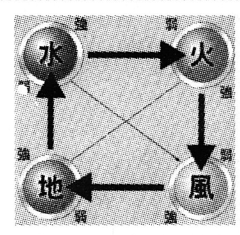
外观遗传

制成圣魔的外观，基本上是取自第一头的2/3与第二头的1/3特徵而成，行动形态与表面材质图案方面乃分别遗传自第一头和第二头，至于其颜色就是根据属性而定的，例如它是火和水属性便变成红色加蓝色，若是风和地则会是黄色和绿色。



属性改变

圣魔所持有的属性，是以原料圣魔之属性平均数来计算的，譬如一头火属性圣魔与另一头水属性进行合体，结果将会是火和水属性各占50%的新圣魔。那样大家便会问道：如能制造同时拥有4种属性之圣魔呈现超过25%之属



性，亦即是说每次最多只能含有3种属性（约33.3%），各位请谨记这个法则。而生属性影响方面，每种属性均有相对的强弱比较，例如火强于风但弱于水，因此所有圣魔都会存在弱点。

特技继承

每种圣魔都有属于同属性之魔法或特技，但只会在指定情况才能将特技继承下去，例如两头原料圣魔持有其属性的角色攻击技，那么经合体后便会将第一只的确攻击技作继承，相反像命中增强等追加效果则是取自第二头。另外，假如在未合体前圣魔是拥有火魔法的，但若合体后它失去了火属性，那么所有火魔法和火特技便随之消失，所以若无必要时切勿改动圣魔之属性。



时空斗技场

如果阁下有朋友同时也在玩《玉茧物语》，那么两者所训练的圣魔便可于此模式进行决斗，赛制方面采用3对3的队制形式，当选择定要遣派的代表后就可像平时战斗那样展开对决，除了逃走外，玩者可选用全部的指令。



永劫之回廊



只要能够顺利完成游戏，玩者便可在名为“永劫之回廊”的隐藏模式继续进行，此模式并无特别目的，纯粹与迷宫内的敌人战斗，特征是本篇没有出现过的魔物及道具皆会在这里出现，另一方面迷宫构造是自动产生的，每次进入均为不同，相当富挑战性哩。

获取经验值方法各异

要替主角及队中圣魔提升等级，所需的方法并非一样，因为主角即使打败敌人也是不会得到任何经验值的，唯一途径是要靠封印魔物。至于圣魔方面则简单得多，除了直接打倒对手外，进行合体时也会得到部分经验值的。

封印魔物成功率

主角并非随时随地都能封印魔物的，在很多情况下都会失败无法封印，原来封印的成功率是根据该魔物所剩余的HP量来决定的，理论上余下HP越少就越容易（起码出现红色），所在封印前记得应先重创敌人啊。

决定纺制丝绢级别法则

在这游戏里，打败森之魔物是不会获得任何金钱的，唯一赚钱途径是在封印魔物后将茧交给玛布加工，纺织成能够卖钱的丝绢，不过由于每次最多只能携带12个空茧，若想购入较昂贵的物品时就需要反复这个动作赚钱了。

武器防具速览

武器名称	价格	攻击	魔攻	速度	命中	会心	类型
小刀	50	1	0	3	120	0	小剑
野守	100	2	0	2	120	0	小剑
水烟	400	3	5	1	120	10	枪矛
铜剑	500	5	0	0	110	0	单手剑
千早	800	5	0	7	120	0	小剑
铁剑	1000	7	0	0	90	－10	双手剑
铁斧	1000	9	0	－5	80	－50	斧
导弦	1500	9	3	3	110	0	单手剑
白角	1900	10	0	4	120	10	枪矛
小鸟	2000	4	10	15	120	0	小剑

防具名称	价格	防御	魔防	魔攻	速度
革之胴衣	100	2	1	0	－1
锁之胴衣	300	3	2	0	－2
铁弦之胴衣	500	4	3	0	－2
铁之胴衣	600	6	4	0	－3
银之胴衣	1200	7	5	5	0
神铁之胴衣	2000	10	6	0	－3

装饰品名称	价格	装备效果	备注
革之额当	100	防御＋2	－
铁之额当	500	防御＋3、速度－4	－
银之额当	1500	防御、魔攻、魔防＋2、速度－2	－
雌黄之勾玉	400	魔防＋1、速度＋2	抵御地属性
银之天冠	500	魔攻＋10、魔防＋2	－
ヴェノン之首轮	700	魔攻＋3、魔防＋2	抵御毒
スラーム之首轮	700	魔攻＋3、魔防＋2	抵御昏睡
ロクア之首轮	700	魔攻＋3、魔防＋2	抵御石化
ナギ之带	2	－	－

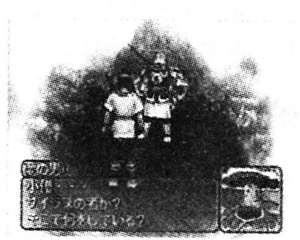
消耗道具名称	价格	效果
ヨモギ生药	15	利柏特HP回复40
ヒメヨモギ生药	50	利柏特HP回复70
ニガヨモギ生药	500	利柏特HP回复至全满
オニグルミ之宝	500	利柏特最高HP值增加1－3
ヒシ之树油	500	圣魔攻击力增加1－3
シシウド之树油	500	圣魔速度增加1－3
ククミラ之树油	500	圣魔防御力增加1－3
シラン之树油	500	圣魔攻击力增加1－3
イチシ之树油	500	圣魔魔防力增加1－3
三级シャブ火酒	50	圣魔HP回复50，精神值回复20
二级シャブ火酒	100	圣魔HP回复100，精神值回复40
一级シャブ火酒	200	圣魔HP回复300，精神值回复120
特级シャブ火酒	1000	圣魔HP与精神值回复至全满
テンダイウヤク	1500	利柏特HP、圣魔HP及精神值回复至全满
カノコソウ粉末	10	治疗中毒
イカリソウ粉末	50	治疗石化
ヴェノン之轮	70	给予敌人中毒效果
スラーム之化	100	给予敌人昏睡效果
ロクア之轮	300	给予敌人石化效果
ムムールス之轮	500	给予敌人即死效果
デヴァ之镜	200	预防所有异常状态
ウルヴィ之加护	200	改变场地属性为地属性
ヴァーリ之加护	200	改变场地属性为水属性
アグニ之加护	200	改变场地属性为火属性
マルティ之加护	200	改变场地属性为风属性
ウルヴィ之印	200	敌一体地属性攻击
ウルヴィス之印	300	敌全体地属性攻击
ヴァーリ之印	200	敌一体水属性攻击
ヴァーリス之印	300	敌全体水属性攻击
アグニ之印	200	敌一体火属性攻击
アグニス之印	300	敌全体火属性攻击
マルティ之印	200	敌一体风属性攻击
マルティス田之印	300	敌全体风属性攻击
锭知らずの键	500	打开宝箱用
ネムリホウシ	100	令周围的魔物昏睡起来

玉虫之森



在满天繁星的晚上，主角利伯特（レバント）与青梅竹马的玛布（マーブ）在了望台上谈天，正当玛布谈到身为娜姬族的她天职需要嫁给利柏特作为妻子时，不识趣的路尔（レーイ）打乱了二人的气氛，结果和玛布约定在明天的祭典到中央广场去。

回家和母亲菲奥（フイオ）谈过后便睡觉休息，在梦中利柏特遇到玛布和路尔，而当他追过时却被一名梦之男截停，虽然被誉为巴利鲁狮子之子可是仍被痛击倒地。直到第二朝利柏特醒来，出发前从母亲处取得20元钱，就在正欲出门时朋友奇路马奥（ケルマリオ）跑到说有巨大声响从森林传来，原来是一大群灭亡之虫飞向村庄，幸得老婆婆嘉莱（ガライ）以圣魔术制止了浩劫。





虽然表面上问题已解决，可是为何虫群能够突破结界？就这原因族长、兹巴拉（ジバラ）与嘉莱便商讨起来，由于在消灭虫群后不少村民昏睡不醒，嘉莱估计这应是飞虫所带有的睡卢粉末作怪，兹巴拉于是逼嘉莱进入森林取能作治疗的拉巴斯草（カラバス草），一轮争拗下族长决定叫茧使后裔利柏特去执行此任务，并着玛布和他结成夫妇履行职责。

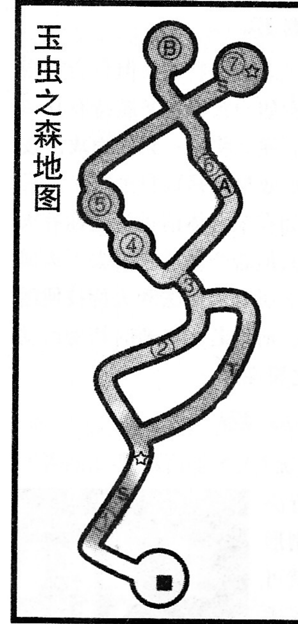
随后利柏特和玛布分别被叫入制裁之间接受仪式，他得到能马上逃离迷宫的猎人耳饰，此外嘉莱亦告诉玛布有关使用圣 术净化茧会被诅咒之副作用。和玛布闲谈一会后，利柏特回家睡觉时再次梦见梦之男，结果同样是被打败。翌朝他到嘉莱之家听取冒险细节，取过茧使之笛、12个空茧、简单道具和玛布的戒指里斯之泪（リースの泪）利柏特便前往了望小屋去找路尔，以取得玉虫之键（タマムシの键）进入玉虫之森林找青之茧使歌利斯（コリス）。



在结界之门，只要调查最右边的门就可进入玉虫之森，这时利柏特刚巧遇到误会他为密猎者的歌利斯，结果以吹奋不顾身茧使之笛来证明身份。索取不少有用的情报后利柏特便朝向北面去，途中在A点当取得小屋内武器后就会出现面具之男，至于B点则是歌利斯的庵，他告知在蜻蜓之森住了名奇奇拿古（キキナク）的鸟人，他持有以卡拉巴斯草所制成的不可思议的粉末，最后获得蜻蜓之键（トンボの键）的利柏特先回村庄找嘉莱婆婆。



玉虫之森地图



图示

S＝记录点
①＝道具
T＝宝箱
☆＝传送点
Ⓐ＝事件发生点

取得道具

1. 猎人之心得一
2. 三级シャブ火酒
3. 猎人之心得二
4. 猎人之心得三
5. 锭知らずの键
6. 水烟
7. タマムシ之道程

登场角色简介



利柏特——出身自“茧使”家族的少年，为本故事的主角，自幼父亲利基兹便失踪，唯有与生母相依为命。和母亲的思念有点不同，利柏特对应否原谅父亲舍弃自己感到很疑惑。

玛布——主角青梅竹马的妻子，身为娜姬族人的她天职是嫁给长大成为的茧使，不过村里的却视之外人来看待；是名好胜心很强的少女。

出现魔物资料

例子 魔物名称 属性 特征 持有特技和魔术	アルパダロン 水 敏捷 ヴァーリ（水魔攻）、角（水攻）	パタルチュー 火 攻击 角（火攻）
ムカハンブー 水 魔力 メデイナ（水回复）、角（水攻）	パタメイル 火 敏捷 アグニ（火魔攻）	マアドレッグ 风 攻击 角（风攻）
		ヌシャブ 火 防御 牙（毒）

蜻蜓之森



回到沙拉斯村，利柏特便向嘉莱询问关于鸟人的事，原来在民间里曾为圣灵之鸟人因犯下与人类相恋的罪，结果被剥夺身份藏匿在森林，说毕婆婆便吩咐利柏特到墓地去找守墓老伯，以听取过去的各个神话。接着便和各村民交谈，仿佛感到众人对他的态度有所改观，开始希望他能替病者根治睡卢症。



在墓地尽头利柏特果然找到一名老伯，可向他打听一些古旧传说，顺道得悉鸟人很害怕火似的，而在中央广场那对吟游诗人亦会提供点情报。购入足够的武器心具和补助用道具手，利柏特便可从结界之门进入蜻蜓之森，由于这儿的魔手较先前稍强，应先封印数只来进行全体加以强化。



蜻蜓之森共分为两层，虽然北侧有道英型石门，可是无法开启，唯有先进入地底区域。在A点可找到一名密猎者，他会召唤火属性的圣魔来帮忙，最好预先准备水属性的圣魔在队内，战胜后取得“也哥之键”继续向前行会进入水道范围，可是发现前无去路，后来经巨石另一端打到B点的机关令通道出现，结果在尽头取得必杀之奥义。

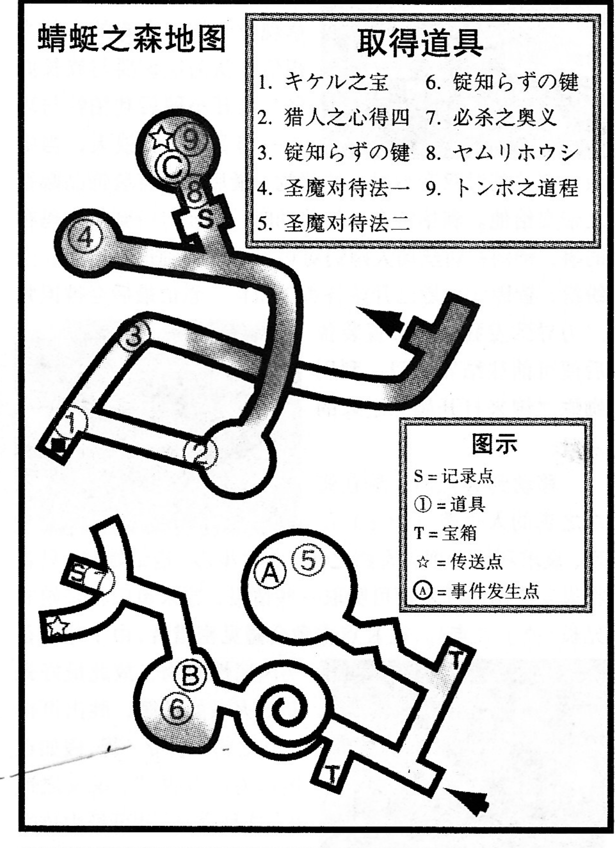




就在这时，鸟奇奇拿古出现，表示利柏特抢走了他的必杀之奥义，盾在要从他处取得药粉的份上姑且放其一马吧。跟着便折返刚才到过的北侧巨型石门，只要将也哥之键插入石台就能令石门打开，进入后不久会再遇鸟人，他强制主角和他决胜负，若预先装备拥有属性攻击的圣魔便不难获胜。



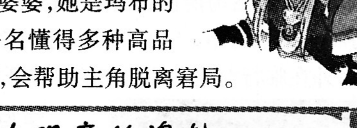
打败他后可查问一些事情，他说卡拉巴斯草已送给蜘蛛之森的朋友也门（ヤマ），利柏特需要亲自向他们索取，另外奇路马奥原来比他更早已能打败鸟人，真是厉害，而在临离去前他将代表其友情的笛子“奇奇拿古之友情”送给利柏特。



登场角色简介



菲奥——娜姬族的女性，她是主角的亲生母亲，虽然要按惯例成为利基兹的妻子，可是她却真心地爱着丈夫。现在她已没再进行圣魔术的工作，而是到饱受村人冷眼的纺织场去打工。



嘉莱——娜姬族老婆婆，她是玛布的养母，同时也是一名懂得多种高品位法术的圣魔术师，会帮助主角脱离窘局。

出现魔物资料

ヒラルコ
风 敏捷
マルテイ（风魔攻）、角（命中增强）

リグ
地 攻击/防御
脚（全攻）

マスコヒラ
风 魔力
マルテイス（风全攻）、アドスラーム（昏睡）、牙（昏睡）

オジエ
水 防御/魔力
ヴアーリス（水全攻）、牙（命中增强）

蜘蛛之森



在向嘉莱婆婆汇报状况时，她对鸟人所说卡拉巴斯草现位于蜘蛛之森的事颇为相信，认为应该要与族长商量。离开小屋后利柏特与玛布一起到了望台谈天，当中谈及有关其对双亲与玛布的感觉，最后玛布将装饰品娜姬之带交给他。利柏特在各处移动时，均能打听到关于玛布的事，特别在纺丝场大婶们对玛布拿丝绢到道具店卖议论纷纷，皆因代表她已开始替茧作净化，恐怕最后会被诅咒之力导致发狂……添置装备后便可前往结界之门，利用蜘蛛之键来打开蜘蛛之森的入口。



移动到A点时，居住蜘蛛之森的人也美（ヤミ）出现，哀求利柏特把吉奇路之实（キケルの）送给她吃，只要将果实交出あげる便可听取一些情报，原来也门就是她的兄长（位于C点）。在E点主角会碰见密猎者，由于他会召唤风属性魔物，故此最好先准备火系的圣魔，胜出可得锭知之键。顺带一提，假如在迷宫内已取得“×××之道程”这种道具，就可经由传送器作快速转移。

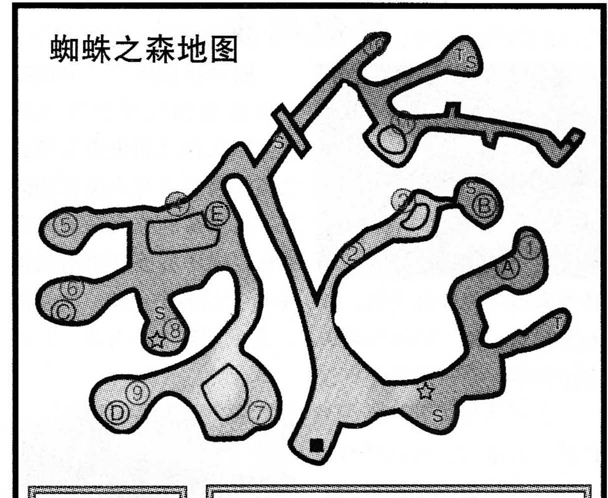


当得到D点森人多多也姆（トトヤム）会向利柏特索取指轮，把里斯之泪交给他后，除了可获得卡拉巴斯草外亦能得到情报。接着利柏特马上返村向嘉莱报告，为取得宝物令森人开启通往御神木之道，于兹巴让族长及兹巴拉商量，最后为能彻底杜绝魔物的入侵，于是决定叫利柏特将御神木封印，因而把族长家传之宝和封印符交给主角，另外在临行前他发现玛布的身体开始不妥。



随后再次进入蜘蛛之森，回到D点多多也姆会把里斯之泪还给主角，只要将族长家传之宝送给他，就能令前往御神木的通道开启。当行到御神木的所在地时，利柏特突然感到全身乏力，顿时一道白光由他处射向御神木，原来是封印符产生效用，此时多多也姆出现，告知这样做会掀起无穷后患，随即他便消失在利柏特的眼前……





图示

S＝记录点
①＝道具
T＝宝箱
☆＝传送点
Ⓐ＝事件发生点

取得道具

1. 猎人之心得五	7. とがった骨
2. 白角	8. クモ之道程
3. 锭知らずの键	9. 合成基本一
4. イカリソウ粉末	10. 一级シャブ火酒
5. 圣灵之石板	11. 锭知らずの键
6. 合成基本二	

登场角色简介



路尔——居住在村入口了望塔的少年，年幼时双亲皆被森之魔物所杀，结果令他成为村子哨兵独个儿存活下来，为替亲人复仇而希望能够变强起来。

兹巴拉——沙拉斯村的祈祷师，曾是大国杰拿伯的炼金术师，暗地里操纵了村中的政治权力。

出现魔物资料

ラギドグル 地 平均 尾（地攻）、ウルヴィス（地全攻）	**ラドイメル** 地 攻击 牙（石化）
ドグルチュー 水 攻击 爪（濒死）、セラーム（水回复）	**ラシャブ** 火 攻击／防御 尾（火攻／威力增强）
ドグハンブー 风 攻击／防御 尾（风攻）、セル・セラーム（风防）	**マーイエン** 地／魔力 ウルヴィ（地魔攻）、デヴァ・ウルヴィ（场属性）
ヨルク 火 平均 角（火攻）、、アドムムールス（火即死）	

飞蛾之森



利返回嘉莱之家，玛布便告知兹巴拉派人强行带走了婆婆，利柏特于是马上赶到族长家里去，可是守卫却说现正进行仪式，禁止他进内。那边兹巴拉在盘问嘉莱进入沙拉斯村到底有何目的，婆婆管道是为了拯救受危难的灵魂，而非像兹巴拉所说的别有用心，接着嘉莱以全身之力引发圣魔术，无数光柱冲向半空……

就在利柏特定神下来后，他惊觉身边的守卫竟然变成了石像，其他人像路尔、母亲菲奥和墓地老伯等已变为石人，而当进入嘉莱之家，他发现地上有点白光，拾起





原来是飞蛾之键。此时一团光飞到利柏特的面前，细看下得知有如飞蛾的玛布，她解释在嘉莱的力量下变成如此模样，至于村民们的灵魂均被带到艾路里姆那儿，而其父亲失踪，玛布出现在村庄及灭亡之虫侵等的原因可向娜姬族长查问。

这时响起了嘉莱的声音，她的灵魂得知玛布需要尽快转化成茧以保存性命，玛布于是立即包起自己来结茧，另外嘉莱亦叫利柏特赶快前往位于飞蛾之森内的娜



姬族神殿，并将他父亲的装备利基兹之装束送之。从结界之间进入飞蛾之森，由于现在已无法购入任何道具及回复

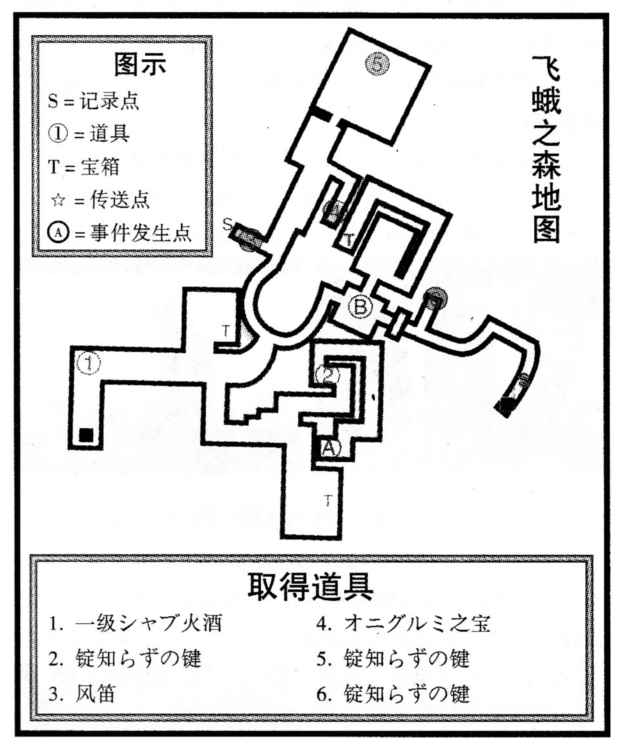


体力，故此要赶快通过迷宫，免得横死无法复活。在A点会遇到密猎者，虽然实力已较前两名为高，但只要带上风属性圣魔便可轻胜，战斗后可得到沙娜姬之键。

跟着便前往B点的巨型石门，把沙娜姬之键插入石台后石门会随之开启，再向前



一会儿到石室，就能借助玛布的力量进入娜姬之里。在大厅姬族长欢迎利柏特后就将事情状况告诉他，若要救回玛布就必需先通过水、火、风和大地等试练，随后得到通往冥界玉虫之森的水之宝珠，而由现在起可从族长的两名助手购买道具及进行茧圣魔术。



登场角色简介

古洛达——沙拉斯村的族长，虽然实权被兹巴拉掌握，但他仍是村中权威象征，基本上只会留在家里并非随时可以接见。



森人一家——居住在蜘蛛之森的御神木看守者。

出现魔物资料

アシャ
火 魔力/敏捷
牙(命中增强)、アグニア(火全攻)

ラドルチュー
地 攻击/防御
爪(命中增强)、セラム・ヴェノン(地回复)、アドヴェノン(地状态)

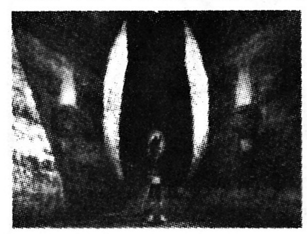
ラドレツク
水 攻击
角(水攻/威力增强)

传说的约束之地

当利班到达蛾之森林的尽头时，在眼前出现的是一座十分巨大的神殿。而当他行到门前，在茧中的玛布对他说此地带给她一种很熟悉的感觉，就有如前生曾到过这里一般。在打开神殿的入口后，利班便向着里面前进，并见到了拿基族长。

据拿基族长所说，在很久以前圣兽和智慧之兽发生了不被人容许的恋情，从而出现了光与影两种圣力的诞生，当光与影两种力量集结的时候，也就是圣兽封印解除之时，而到时智慧之兽也会得到新的智慧。至于玛布和嘉婆婆，就是为了找寻光之被选者而展开旅程的。当然，拿基族长所说的光之被选者，自然就是利班了。

利班所接受的一连串试练，包括在各个森林中的探险，其实只是当中的第一部分，而完成了后。则可以得到试练的结晶——水之宝珠。现在利班就要展开其余的三个试练，以集齐四颗宝珠。于是，利班在补充过一些必需品后，即向着冥界之玉虫森林出发。









哥利斯的疑惑

在冥界之玉虫森林中，其构造基本和玉虫森林并无分别，而当利班来到森林的尽头时，在他面前出现的，是青之茧使哥利斯。哥利斯对利班说作为茧使，其使命就是把世上“负之心”封进茧内。他进一步举例说支持撒拉斯村的汪年路尔生存的，就是对别人和世间的一颗憎恶之心。而除了路尔之外，其实所有人心里都对一些不了解的事件存在着恐惧，从而导致破坏的发生。而自从很久之前，人们的灵魂便在破坏和恐怖之间徘徊，哥利斯因此不禁猜疑，究竟这种破坏与恐怖，是否真的能透过茧使的净化而得到解决呢？为了令自已的疑惑消除，哥利斯希望和光之被选者利班战斗来得到答案。在几经苦难后，利班终于打败了由哥利斯心中的“影”而来的炎之使徒，令哥利斯得到了解脱。而利班也得到了第二颗宝珠——“炎之宝珠”。之后，利班在继续向下一个的“冥界之蜻蜓森林”挑战。





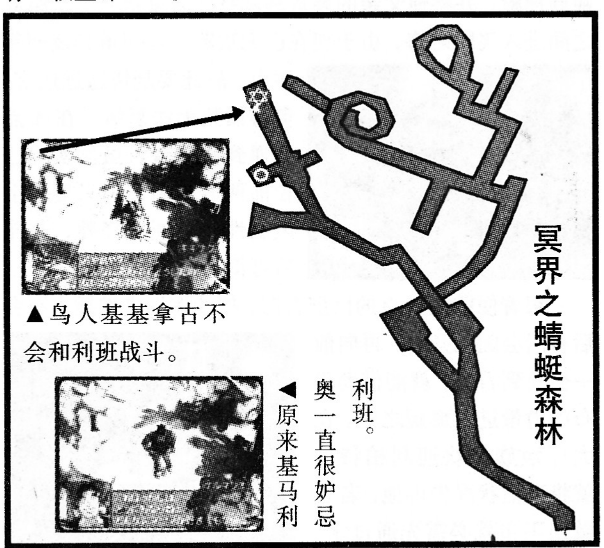


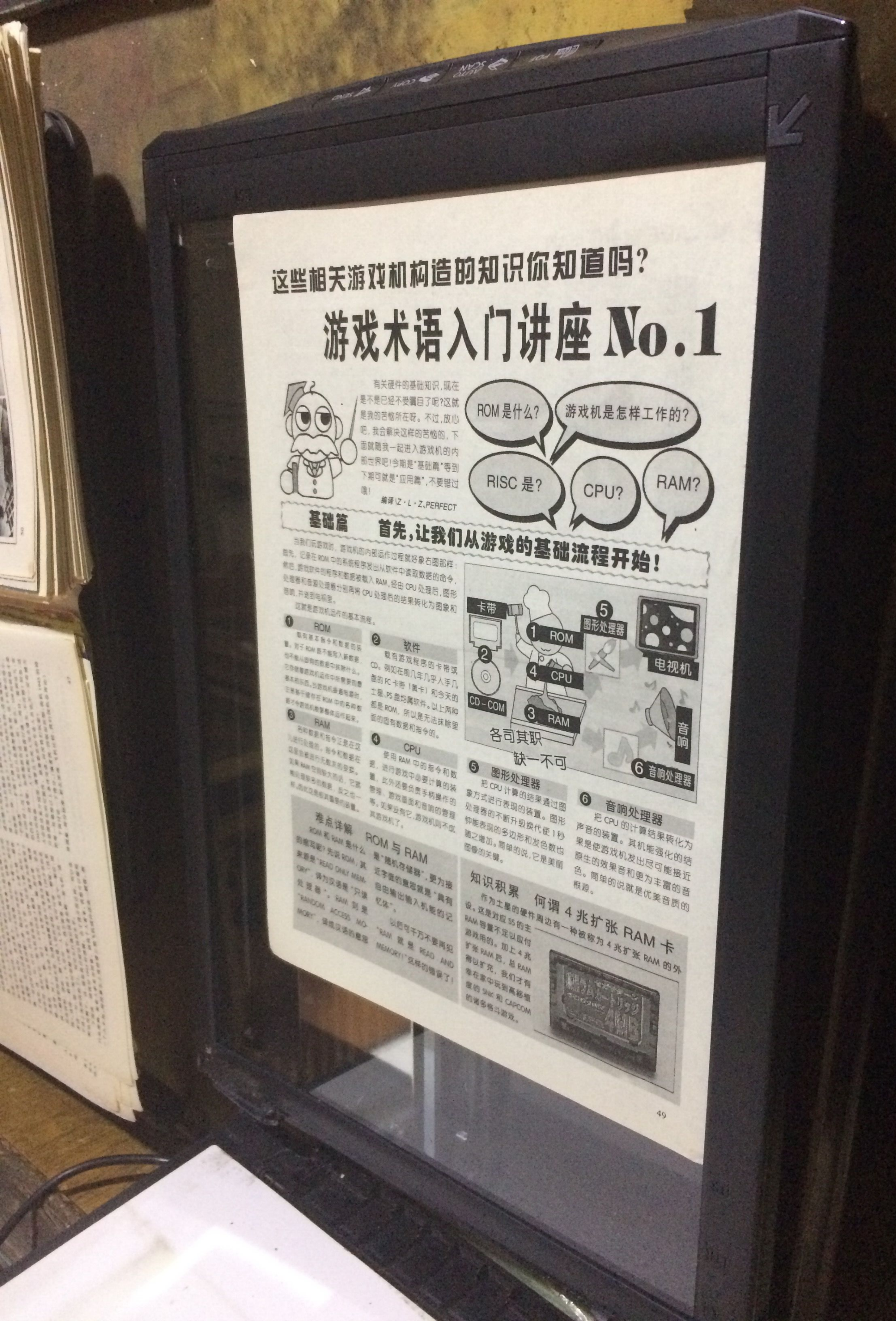
嫉妒的基马利奥

在通过重重的考验后，利班又到达森林的尽头，这次遇见的是之前已见过面的鸟人基基拿古。基基拿古问利班是否正在找寻什么，而他接着提到其实利班的好友基马利奥一直对玛布存有好感，并唤出了基马利奥和利班当面对质。

基马利奥出现后，对利班说其实自己真的感到很妒忌。因为他自己只是一间小小的锻治屋的继承人，而利班则生长于一个以茧使这特别职业为世袭的家庭；加上自己一直喜欢的玛布已早心属利班，故此更令到他更感到不公平。而反映了基马利奥心里那友情和嫉妒矛盾的风之使徒，接着便出现向利班攻击。

被利班打败后，基马利奥的心结也得到了解脱了。并重新希望和利班成为永远的朋友。而利班现在剩下的便只有一颗宝珠……。





这些相关游戏机构造的知识你知道吗？

游戏术语入门讲座 No.1

有关硬件的基础知识，现在是不是已经不受瞩目了呢？这就是我的苦恼所在呀。不过，放心吧，我会解决这样的苦恼的，下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧！今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇"，不要错过哦！

编译\Z·L·Z、PERFECT

基础篇　首先，让我们从游戏的基础流程开始！

当我们玩游戏时，游戏机的内部运作过程就好象右图那样：首先，记录在 ROM 中的系统程序发出从软件中读取数据的命令，然后，游戏软件的程序和数据被载入 RAM，经由 CPU 处理后，图形处理器和音源处理器分别再将 CPU 处理后的结果转化为图象和音响，并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。

① ROM

载有基本指令和数据的装置。对于 ROM 既不能写入新数据，也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时，正是基于储存在 ROM 中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

② 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的 FC 卡带（黄卡）和今天的土星、PS 盘均属软件。以上两种都是 ROM，所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

③ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的。指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果 RAM 空间较大的话，它就能处理较多的数据，反之也一样，由此它是相当重要的装置。

④ CPU

使用 RAM 中的指令和数据，进行游戏中必要计算的装置，此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它，游戏机则不成其游戏机了。

⑤ 图形处理器

把 CPU 计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使 1 秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说，它是美丽图像的关键。

⑥ 音响处理器

把 CPU 的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

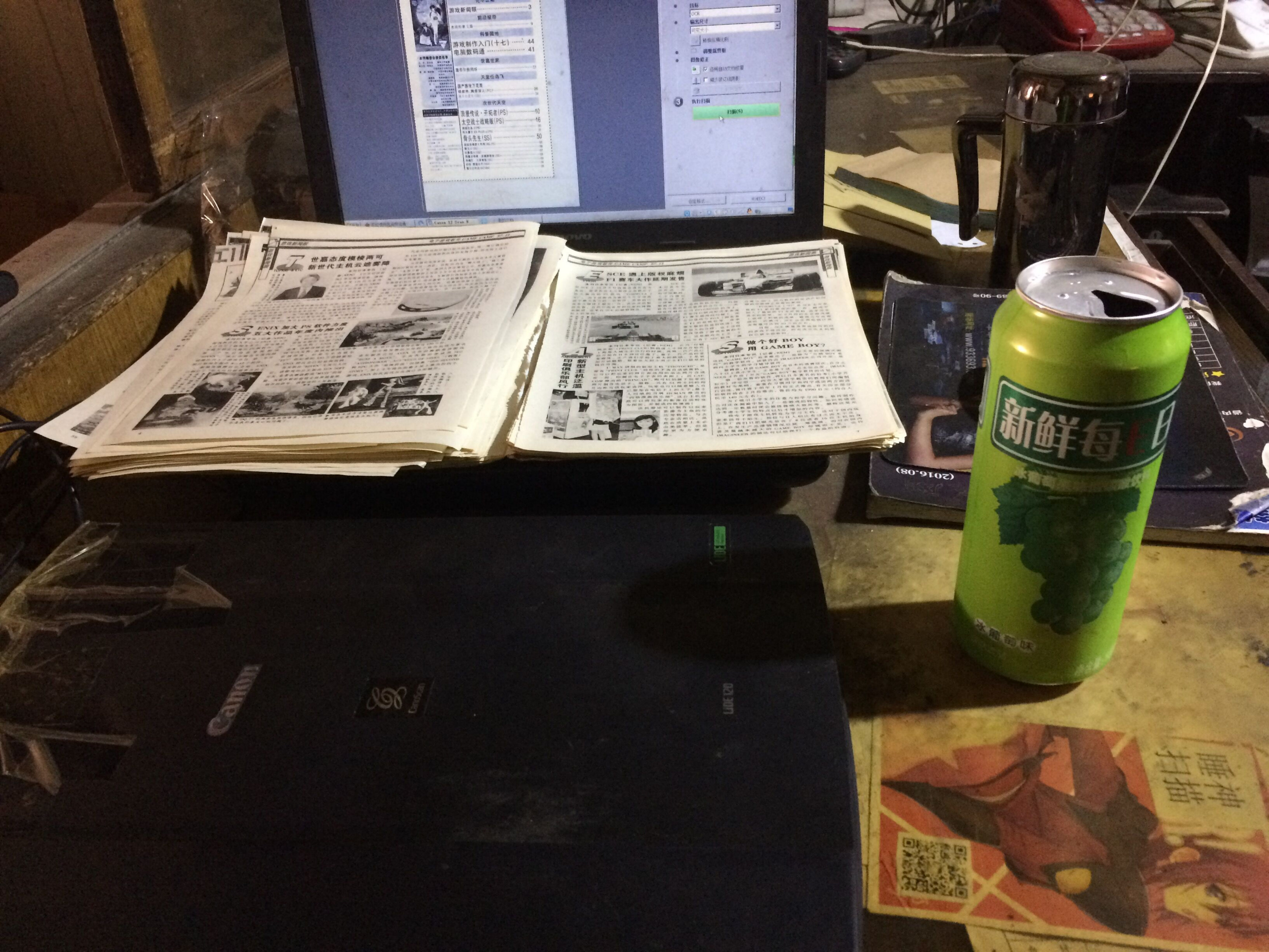
难点详解　ROM 与 RAM

ROM 和 RAM 是什么的缩写呢？先说 ROM，其来源是"READ ONLY MEMORY"，译为汉语是"只读处理器"。RAM 则是"RANDOM ACCESS MEMORY"，译成汉语的意思是"随机存储器"，更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM 就是 READ AND MEMORY！"这样的错误了！

知识积累　何谓 4 兆扩张 RAM 卡

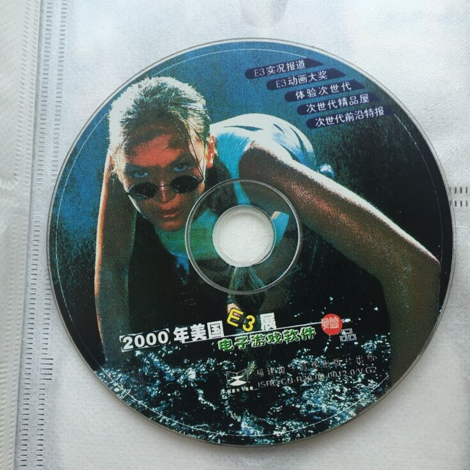
作为土星的硬件周边有一种被称为 4 兆扩张 RAM 的外设。这是对应 SS 的主 RAM 容量不足以应付游戏用的。加上 4 兆扩张 RAM 后，总 RAM 得以扩充，我们才有幸在家中玩到高移植度的 SNK 和 CAPCOM 的诸多格斗游戏。


世嘉态度模棱两可
新世代主机蓄势待发
SCE遇上强劲竞争
F1赛车大作延期发售
做个好BOY
用GAME BOY?
新鲜每日C
(2016.08)
Canon
睡神
扫描



格門天書3D
中国人事出版社
高速复印
格斗天
《电子游戏软件》杂志社 编
中国人事出版社
电子游戏软件
Game
Software
九四年合订本
增刊
戏软件
ZELDA
睡神
扫描


电子游戏软件配套光盘2002年第三期
次世代台风
全面来袭


E3实况报道
E3动画大奖
体验次世代
次世代精品屋
次世代前沿特报
2000年美国E3展
电子游戏软件
赠品
福建电子音像出版社出版
ISRC CN-R20-00-0012-0/V.G2

交易中 待付款 (0) 待确认收货 (1) 成功完成 更多

《电子游戏软件》杂志创刊五… ¥220.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥220.00(含 快递 ¥6.00)

下单时间：2016-08-21 09:51:17

阿Q书局 成功完成

顶部

电子游戏软件:95缩印合订本(货… ¥200.00 ×1

我的订单

电子游戏软件 搜索

交易中 | 待付款 (0) | 待确认收货 (1) | 成功完成 | 更多

电子游戏软件杂志创刊五周年… ¥700.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥700.00(含 快递 ¥0.00)

下单时间：2016-03-02 19:52:56

漓江书屋 成功完成

电子游戏软件 20

顶部

【电软十年岁月电子版后日谈】

———————————————

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

——————————————————

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子...算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。

删除订单 卖了换钱

妍妍的小天地 > 交易成功

绝版 32K 电子游戏软件 游戏批评 1-18全套 9...

¥999.00

~~¥999.00~~

x1

共1件商品 合计:¥850.00(含运费¥20.00)

删除订单 卖了换钱

15998866yin > 交易成功

电软 增刊 收藏纪念版 2+3+4

¥500.00

~~¥500.00~~

x1

共1件商品 合计:¥480.00(含运费¥0.00)


LEVEL UP
游戏城寨
天下聚会
2007
3周年纪念号
江湖
盛宴
那些花儿
可以胡来
反转时光
我为游戏狂
VIEWPOINTS
闲鱼@tb163049_0


电玩新势力
电新DVD
电新DVD 3
电新DVD 4
METAL GEAR SOLID
闲鱼@tb163049_00

TV GAME & PC GAME



98年上半年合订本

现代电子技术

TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

98年下半年合订本



TV GAME & PC GAME



99 年上半年合订本


FIGHTING LAND
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
'96
典藏本
内蒙古人民出版社
闲鱼@tb163049_00



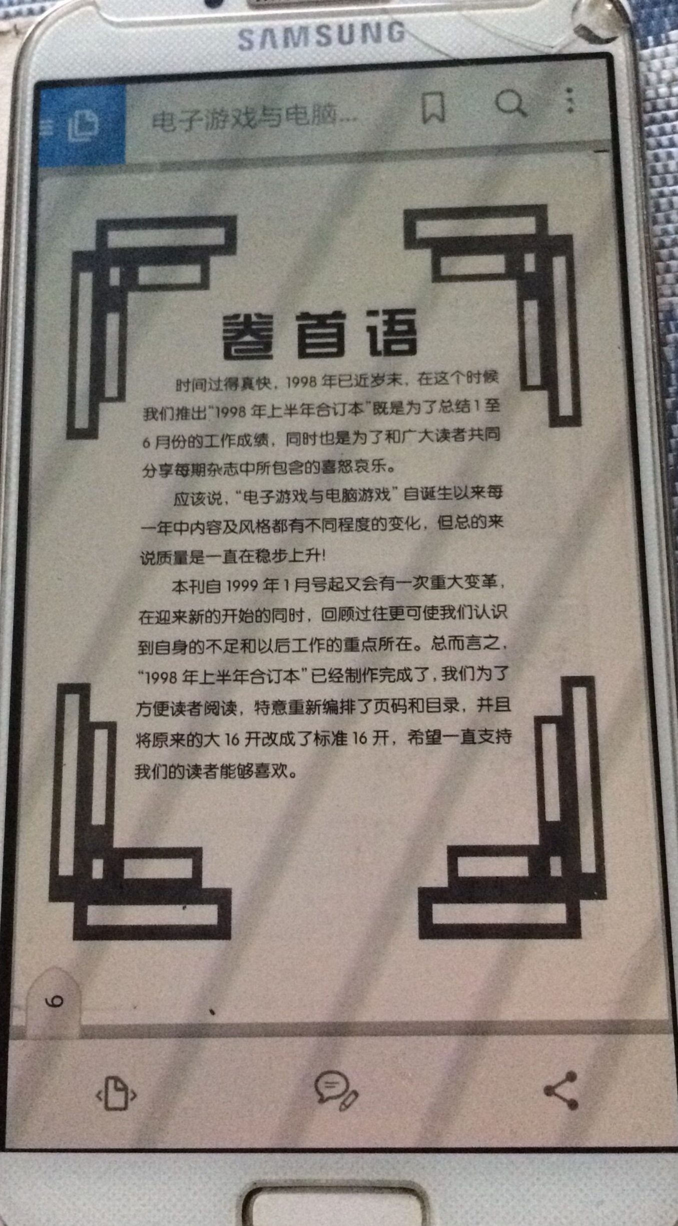
【扫描斗士^_^睡神】
河北 石家庄
扫一扫上面的二维码图案，加我微信



99年下半年合订本


电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
本期特别推荐：超级机器人大战史
恶魔召唤师2 (SS) LAGUACURE (PS)
1998 · 1
5


SAMSUNG
电子游戏与电脑...
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
98 年上半年合订本
3



卷首语

时间过得真快，1998 年已近岁末，在这个时候我们推出"1998 年上半年合订本"既是为了总结 1 至 6 月份的工作成绩，同时也是为了和广大读者共同分享每期杂志中所包含的喜怒哀乐。

应该说，"电子游戏与电脑游戏"自诞生以来每一年中内容及风格都有不同程度的变化，但总的来说质量是一直在稳步上升!

本刊自 1999 年 1 月号起又会有一次重大变革，在迎来新的开始的同时，回顾过往更可使我们认识到自身的不足和以后工作的重点所在。总而言之，"1998 年上半年合订本"已经制作完成了，我们为了方便读者阅读，特意重新编排了页码和目录，并且将原来的大 16 开改成了标准 16 开，希望一直支持我们的读者能够喜欢。



1998 年 1 月号目录



1998 年 2 月号目录



